LE PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

ZOO

www.zoolemag.com

RADIANT

MARAZANO

WORLD WAR X

JAPAN EXPO & COMIC CON' 2013

HS JAPAN EXPO / COMIC CON'
ÉTÉ 2013 - GRATUIT

© 2010 - 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. A REALM REBORN is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Édito

Chaque début juillet, *Zoo* se tourne plus spécifiquement sur la production de mangas à l'occasion de l'événement Japan Expo, dont le succès se confirme d'année en année. Un genre populaire qui, depuis un certain temps déjà, propose aux lecteurs un spectre de sujets tel que chacun peut désormais y trouver son plaisir. Ainsi nous présentons-vous dans ce numéro plusieurs sorties intéressantes aux styles et thèmes très variés : du manga à la française énergique (*Radiant*, voir page 4), de la BD coréenne ultra-violente (*Warlord*, page 10), ou encore des pépites du respecté mangaka Satoshi Kon, exhumées par l'éditeur IMHO (*Opus* et *Seraphim*, page 16).

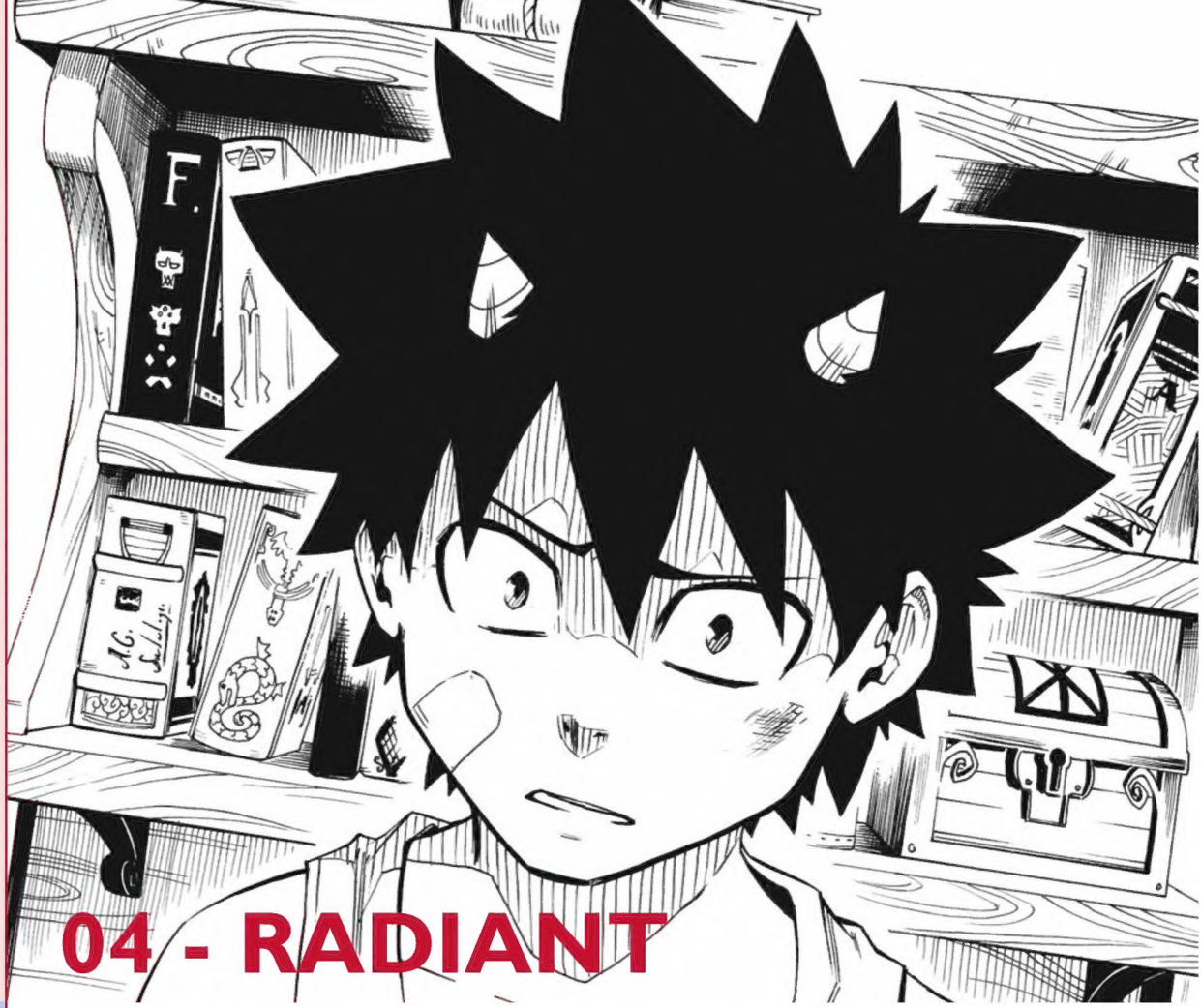
Couplé à la convention Comic Con', dédiée notamment aux comics, à la science-fiction et aux jeux vidéo, le festival de Paris-Nord Villepinte attend cette année 230 000 visiteurs, dans un espace de 125 000 m².

Côté Comic Con' justement, nous nous attardons sur l'œuvre du Canadien David Finch, superstar du *comic-book* et invité d'honneur de cette édition (page 24), et nous intéressons à la série *World War X* à laquelle une exposition est consacrée (page 26).

Inutile de vous faire l'article sur les diverses rencontres, expositions et animations qui sont au programme, sachez simplement, parmi les incontournables, que le dessinateur de Ken le survivant, Tetsuo Hara (dont nous reparlerons ultérieurement), est l'invité d'honneur côté Japan Expo avec une belle exposition en sus.

Bon été à tous, nous nous retrouverons début septembre pour la rentrée et son habituelle avalanche de nouveautés.

LA RÉDACTION



04 - RADIANT

Zoo est édité par Arcadia Media
45 rue Saint-Denis
75001 Paris

Envoyez vos contributions à :
contact@zoolemag.com

Directeur de la publication & rédacteur en chef :
Olivier Thierry

Rédacteur en chef adjoint :
Olivier Pisella, redaction@zoolemag.com

Directeur commercial et marketing :
Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44
jpguignon@zoolemag.com

Conseillers artistiques :
Kamil Plejwaltzsky, Howard LeDuc

Rédaction de ce numéro :
Olivier Pisella, Louisa Amara, Hélène Beney, Julien Foussereau, Jérôme Briot, Kamil Plejwaltzsky, Olivier Thierry, Thierry Lemaire, Jean-Philippe Renoux, Wayne, Michel Dartay, Boris Jeanne, Philippe Cordier, Alix de Yelst, Audrey Retou, Thomas Hajdukowicz, Jean-Laurent Truc, Vladimir Lecointre, Gersende Bollut, Yannick Lejeune, Bertrand Sibérien, Jérôme Hanichel, Julie Bee, Sylvie Dassier, Jean-Marc Lainé, Stéphane Urth, Didier Pasamonik, John Young

Publicité : pub@zoolemag.com
- Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44 jpguignon@zoolemag.com
- Marion Girard, 06.34.16.23.58 marion@zoolemag.com
- Geneviève Mechali-Guiot, genevieve@zoolemag.com

Couverture : © Pierre Wachs

Collaborateurs : Yannick Bonnant et Audrey Retou

Dépôt légal à parution.
Imprimé en Espagne par MONTERREINA

Les documents reçus ne pourront être retournés.
Tous droits de reproduction réservés.

www.zoolemag.com

Zoommaire

numéro 48 - mai-juin 2013

ACTU BD

10 - **SISCO :** symphonie en rouge vif
12 - **LE VENT DANS LES SABLES :** après le mistral, le sirocco
13 - **CHARLES CHARLES :** politiquement incorrect
14 - **PROMÉTHÉE :** ambiance fin du monde
16 - **L'HOMME DE L'ANNÉE :** des souvenirs et des hommes
18 - **TEMUDJIN :** l'enfance d'un conquérant
19 - **LE PETIT MONDE DE LIZ :** les animaux ne sont pas bêtes
20 - **CAMARGUE ROUGE :** des Indiens chez les Gitans
22 - **DUNK :** dunk, but not drunk!
24 - **FREAK'S SQUEELE FUNÉRAILLES :** dark squeele
25 - **ORIGNAL :** mais pourquoi est-il aussi méchant ?
26 - **LUUNA :** été indien pour Luuna
28 - **NESTOR BURMA :** Barral, 1er prix du conservatoire de Tardi
30 - **LE PRINTEMPS DES ARABES :** 1+1+1=1000
31 - **LOIN DES YEUX :** poésie de la séparation
32 - **DOUCE, TIÈDE ET PARFUMÉE :** In Vivo, Ex Vivo
34 - **FRANQUIN :** Silence ! Franquin parle !
36 - **THALULAA :** mornes Tikis
37 - **MERMOZ :** la dernière chevalerie
38 - **LA TECTONIQUE DES PLAQUES :** interview de Margaux Motin
39 - **WIKIPANDA :** zoologie zygomatique
40 - **CHRONIQUES LONGUES**

RUBRIQUES

06 - **AGENDA NEWS :** Geekopolis, Montargis coince la bulle...
42 - **COMICS :** 50 ans des X-Men, Cinder & Ashe
46 - **HORS CASE :** BD de chiottes
48 - **NUMÉRIQUE & BD :** Spirou.Z
49 - **VIDE-POCHE :** sélection de produits culturels, high-tech...
50 - **ART & BD :** Camera Obscura
51 - **JEUNESSE :** Les Taches du léopard, Grrreeny
54 - **MANGAS & ASIE :** Master Keaton, Woodstock...
61 - **SEXE & BD :** Apple et Lemon

CINÉ & DVD

62 - **STAR TREK: INTO DARKNESS :** l'USS Enterprise à tombeau ouvert
64 - **SUPERMAN: MAN OF STEEL :** la renaissance de l'homme d'acier

JEUX VIDÉO

65 - **NINTENDO** prépare l'été de la 3DS
66 - **THE LAST OF US :** preview

Prochain numéro de Zoo : le 3 juillet 2013
Également disponible à Japan Expo / Comic Con

GRRREENY T.2 : PAGE 52

Le logo « coup de cœur Zoo » distingue les albums, films ou jeux vidéo que certains de nos rédacteurs ont beaucoup appréciés.

Retrouvez quelques planches de certains albums cités par Zoo à l'adresse www.zoolemag.com/preview/ Le logo ci-contre indique ceux dont les planches figurent sur le site.

Zoo est partenaire de :

la cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Forum des images

T'AVISE PAS DE ME LE PIQUER !
ÇA FAIT TROP LONG-TEMPS QUE JE L'AT-TENDS...
MAIS NON !
C'EST TOI QUI M'AS BALANCÉ UNE PIERRE ?
MENS PAS, J'AI VU QUE C'ÉTAIT TON TRUC, TOUT À L'HEURE.
SI C'EST POUR M'EMPÊCHER D'APPRO-CHER LE NÉMÉSIS, TU TE FOURRES LE DOIGT DANS L'ŒIL.

© Valente / ANKAMA

RADIANT ACTIF

Après le surprenant *City Hall*, le manga francophone a le vent en poupe chez Ankama avec une nouvelle trilogie : *Radiant*, par Tony Valente. Un global manga qui ravira les amateurs de *shônen* classique à la *Dragon Ball*...

Dans la région insulaire de Pompo Hills, Seth, jeune homme fougueux, est un apprenti sorcier. Comme ceux de sa caste, il fait partie des « infectés », survivants au contact des Némésis, créatures célestes qui déciment tout. Il aspire à devenir un chasseur de Némésis. Entouré d'une guilde mais menacé par l'Inquisition, sa quête va le mener jusqu'au berceau de ces entités : le Radiant.

Récemment exilé au Canada, Valente assure entièrement ce nouveau triptyque dynamique et décapant. On y retrouve certes les ingrédients d'un *shônen* réussi : aventure, humour... Mais également des références *heroic fantasy*, voire *steampunk*. Ainsi, il y a de la sorcellerie, des ruelles à la *Harry Potter*, des machines volantes et bien sûr... une quête vers un lieu mythique ! Combattre les Némésis se fait avec des règles, enseignées notamment à l'institut Artémis. Évidemment, Seth saura surpasser ces règles, car il semble manier le pouvoir du « fantasia » à mains nues. Autour du héros maladroit, se trouve la taciturne Alma, sorcière qui l'a recueilli et élevé dans son habitat volant. Mais aussi Mélie, l'archétype de l'héroïne « poitrinaire », mais avec un sacré... côté obscur. Et bien sûr les terribles inquisiteurs et leur chef, le général « Fauve » Torque ! Avec son dessin digne des mangakas, l'auteur poursuit un travail initié avec *Hana Attori* (série fantastique parue chez Soleil, 3 tomes). Les thèmes abordés sont ceux du récit initiatique : ségrégation, dépassement de soi, et lieu mythique comme métaphore d'une quête d'identité. Un manga pétillant qui utilise tous les atouts du genre et jouit en plus d'une « french » élégance.

ENTRETIEN AVEC TONY VALENTE

Quelle a été l'envie de départ pour cette nouvelle série ?

Tony Valente : De faire un manga pur et dur ! Les *shônen* sont ce que je préfère et bizarrement, je ne m'y étais jamais vraiment frotté. J'avais créé ma série *Hana Attori* dans un style japonais mais j'ai compris qu'au-delà de ça, c'est le format manga qui me faisait envie. L'histoire y a germé pendant le tome 2. Je développais une intrigue secondaire autour d'un groupe de parias. Y prenant goût, l'idée d'en faire un projet à part entière s'est étoffée pour donner naissance à *Radiant*.

Quelles ont été vos influences ?

En premier lieu *One Piece*, *Dragon Ball*, *Eyeshield 21*, *Bleach*, *Blue Exorcist*, *Fullmetal Alchemist*, *Naruto*... Du *shônen* avec de la baston et de la déconne ! À côté de ça, la lecture de *L'Épouvanteur* de J. Delaney et *Les Mondes de Chrestomanci* de Diana Wynne Jones m'a fait replonger dans l'univers fascinant des sorciers. Lors de mes recherches, je me suis aperçu que l'Inquisition offrait un contexte idéal pour raconter mes histoires de parias. J'ai alors décidé de mélanger sorciers et inquisiteurs.

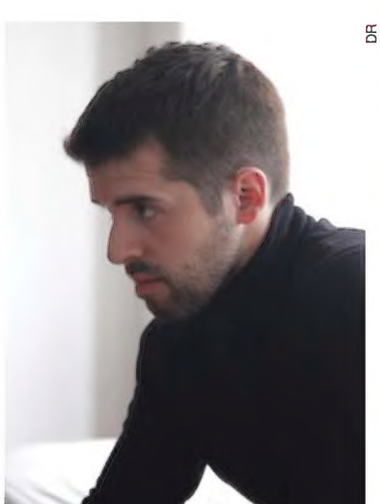
Racontez-nous les débuts du projet.
La BD s'est montée en parallèle de *S.P.E.E.D. Angels* (scénario : Tarquin). C'était long de trouver mes marques, car le noir et blanc était nouveau pour moi. Il m'a fallu abandonner ma technique de crayon et couleurs numériques, pour un encrage très présent (plume, feutre). Je m'étais habitué à dynamiser mes pages au moment de la couleur ; à présent tout se joue au dessin. Le rythme est le plus dur ! Je n'ai pas celui des Japonais, mais me force à aller au plus vite pour avoir des sorties peu espacées. C'est délicat car je continue *S.P.E.E.D. Angels*, mais avec la pratique je deviens efficace. Il me faut quelques jours pour écrire un chapitre de 20 pages puis deux semaines pour le dessiner.

Diriez-vous que c'est une continuité ou une rupture avec *Hana Attori* ?
Une continuité. J'appelais même ça *Hana Attori* 2.0 quand j'en parlais à des proches avant d'avoir le titre. Au final, j'ai pas mal de situations et personnages créés pendant *Hana Attori*, que je n'avais pas développés faute de place. Certains se sont même invités tels quels, en changeant juste de nom. C'est en quelque sorte mes acteurs fétiches que je fais jouer dans tous mes films !

Pensez-vous pouvoir « concurrencer » les mangas japonais ?
Je n'en ai aucune idée ! J'espère au moins réussir à me faire une place au milieu de ce marché déjà bien encombré.

Que pensez-vous d'ailleurs de cette vague naissante des mangas français ?
Je suis content et impatient de voir les bonnes choses qui vont en sortir ! Ce n'est pas neuf puisque des auteurs comme Renaud Lemaire ou Jenny font ça depuis des années. Mais aujourd'hui les styles, les thèmes, les manières de faire sont variés. Il faudrait que beaucoup de séries fonctionnent pour donner un modèle économique viable. Les succès étant peu nombreux, certains éditeurs proposent des conditions aberrantes que malheureusement certains auteurs acceptent pour sortir absolument leur manga. J'espère que des réussites tireront ça vers le haut, même si j'en doute vu les postures adoptées dans l'édition dernièrement.

C'est un genre dans lequel vous n'officiiez pas en début de carrière. Pourquoi cette « japanisation » ?
C'est plus un retour aux sources qu'une japanisation. Quand j'ai commencé, j'ai plutôt mis en avant une autre facette de ce que j'aime faire, plus en phase avec le paysage BD de l'époque.



DR

TONY VALENTE

Je ne reniais pas mes influences mais j'avais l'impression que ça ne collait pas à la BD franco-belge ! C'était il y a plus de 10 ans et le style manga était moins présent qu'aujourd'hui. Comme, en parallèle, j'aimais aussi le graphisme, les films d'animation Disney et Dreamworks, j'avais bricolé un semblant de style occidental, mais ça ne trompait pas : les lecteurs trouvaient souvent que je faisais du manga...

Quel avenir pour *Radiant* ?
Long et fructueux, j'espère ! L'histoire que j'ai en tête s'étale sur pas mal de tomes, mais avec Ankama nous avons un deal moral de trois tomes pour voir si c'est viable. J'ai donc écrit une première histoire qui se clôt avec le troisième. Une fois le premier arc scénaristique terminé, j'espère pouvoir en écrire un autre, puis encore un autre... J'ai beaucoup de choses à raconter !

PROPOS RECUEILLIS PAR WAYNE

RADIANT, T. 1

de Tony Valente,
Ankama éditions,
184 p. n&b, 7,95 €

LA MENACE GÉANTE

On l'a déjà écrit dans *Zoo*[1], les Japonais constituent une population angoissée par diverses peurs, dont celle d'une invasion extérieure – et on les comprend vu ce qui s'est passé à Hiroshima et Nagasaki en 1945. Pika nous propose un nouveau manga post-apocalyptique où les humains sont menacés, mais cette fois-ci par des géants anthropophages venus d'on ne sait où. Interview composite[2] d'un auteur qui cherche à faire flipper son lecteur. Isayama Hajime sera présent à Japan Expo 2013.

SHINGEKI NO KYOJIN © Hajime ISAYAMA / Kodansha Ltd., Tokyo.

Beaucoup de mangas racontent une invasion extérieure par des monstres dans un monde post-apocalyptique. De quelles références êtes-vous parti pour vous démarquer des autres ?

Isayama Hajime : L'histoire de *Muv-Luv Alternative*[3] se déroule sur fond d'invasion extraterrestre, et je me suis dit que ça pourrait aussi donner un résultat intéressant si on remplaçait les aliens par des géants. J'étais sûr que je pourrais faire des géants encore plus flippants que ceux créés jusqu'à présent.

Les événements se déroulent dans un futur qui a régressé (perte de la technologie) ou dans le passé (sorte de prolongement du Japon médiéval) ?

J'invente un monde imaginaire prétechnologique.

Vous montrez beaucoup les Titans. Comment avez-vous trouvé le bon design ? Et pourquoi ce dessin un peu abrupt, assez peu encré ?

La source de mon inspiration vient d'un manga que je lisais quand j'étais en primaire, *Jigoku sensei Nube [NDLR : manga inédit en France]*. Dans un chapitre intitulé « *La Mona Lisa anthropophage* », on voit Mona Lisa sortir du cadre de la peinture *La Joconde*, et dévorer des humains. Cela m'a fortement marqué étant enfant. Le fait que le dessin soit abrupt vient tout simplement du fait que je ne suis pas un bon dessinateur.

BES : Vous avez un modèle particulier pour les Titans ?

Pour le design d'Eren en version titan, j'ai pris modèle sur le physique du spécialiste des arts martiaux Yûshin Okami. Son physique de combattant de poids moyen est juste ce qu'il faut. Mais c'est juste pour la forme de son corps, rien d'autre.

Est-ce qu'on peut voir les Titans, finalement, comme la rencontre entre deux genres de manga très populaires, les zombies et les mechas ?

Oui, je trouvais ça intéressant et j'ai donc inclus des éléments de mecha.

Au cœur du manga il y a la lutte pour la découverte du monde extérieur. Le héros Eren serait une sorte de Christophe Colomb ?

C'est Armin qui est curieux et savant comme Christophe Colomb, mais il n'a pas le même courage. Eren a du courage, mais il n'a pas tant d'intérêt que ça pour la mer ou les paysages du monde extérieur. En revanche, il ne peut accepter l'idée qu'il ne pourra jamais sortir hors des murs de sa vie, et veut tout faire pour briser ses chaînes.

BES : Est-ce que vous avez déjà tous les éléments de l'histoire en tête ?

J'ai déjà les grandes lignes en tête pour un paquet de volumes. En gros c'est du style « on découvrira tel secret d'ici le vol. 5 », ou « on aboutira à telle situation d'ici le vol. 10 ». Il est nécessaire de bien réfléchir au déroulement global du récit avant le début de la sérialisation en magazine, sinon c'est dur de garder un rythme soutenu dans l'histoire. Pour les détails, ça vient au fur et à mesure…

BORIS JEANNE

[1] Cf. *Zoo* n°33, l'article « La culture du pire ».
[2] Toutes les questions ont été posées par Boris Jeanne, sauf celles qui commencent par BES, qui l'ont été par des lecteurs du magazine *Bessatsu Shônen Magazine* qui publie *L'Attaque des titans* au Japon.
[3] Jeu vidéo romantique avec des mechas et des aliens…

L'ATTAQUE DES TITANS, T. I
de Hajime Isayama,
Pika, 192 p. n&b, 6,95 €

KAZÉ

KAZE-MANGA.FR

TERRA FORMARS © 2011 by Ken-ichi Tachibana,Yu Sasuga / SHUEISHA Inc.

TERRA FORMARS
KEN-ICHI TACHIBANA
YU SASUGA

SKET DANCE © 2007 by Kenta Shinohara / SHUEISHA Inc.

SKET DANCE
KENTA SHINOHARA

TOUS LES UNIVERS DU JUMP SONT CHEZ KAZÉ MANGA !

CHOPPERMAN
HIROFUMI TAKEI

CHOPPERMAN © 2012 by Hirofumi Takei, Eiichiro Oda/SHUEISHA Inc.

ROCK LEE NO SEISHUN FULL POWER NINDEN © 2011 by Kenji Taira, Masashi Kishimoto/SHUEISHA Inc.

ROCK LEE
KENJI TAIRA

AO NO EXORCIST © 2009 by Kazue Kato / SHUEISHA Inc.

BLUE EXORCIST
KAZUE KATO

NYMPHETTES DE PAPIER GLACÉ

Japan Expo n'est pas que le rendez-vous incontournable de tout ce que l'Europe compte de fans de la culture pop nippone. C'est aussi un espace où l'on peut apprendre.

© Weekly Young Jump / SHUEISHA

© Yui Ichikawa / Shinji Hosono / SHUEISHA

© Natsuna / Shinji Hosono / SHUEISHA

En l'occurrence, cette année, la convention propose quatre expositions : une sur Tetsuo Hara, père de *Ken le Survivant* et invité d'honneur de l'édition 2013 ; une sur le studio Tatsunoko (*Gatchaman, Speed Racer*) qui fête ses 50 ans ; une sur Fukuoka, ville où il fait le meilleur vivre au Japon ; enfin, une sur les « *Gravure Idols* ». Les quoi ? Éclaircissements en compagnie de Sarah Marcadé, responsable presse de Japan Expo.

GRAVURE IDOLS, KÉZAKO ?

Les Gravure Idols, ce sont avant tout de pimpantes jeunes femmes vêtues légèrement (maillots de bain, jupes, manches courtes…) dont les photos apparaissent dans la plupart des magazines nippons masculins. Jeunes, jolies mais pas vulgaire (pas de nudité ni de poses suggestives), les « idols » sont un argument de vente. C'est ce qui a poussé le secteur du manga à s'y mettre dans le courant des années 1990, quand le marché n'était pas spécialement au beau fixe. Ainsi, *Weekly Young Jump*, magazine de prépublication édité par la maison Shueisha, s'est fait un nom dans le domaine et a su s'installer dans le temps en proposant, en plus de ses bandes dessinées, quelques idols. C'est ainsi que l'exposition « Japanese Gravure Idols – Boy meets Girl » a vu le jour.

DÉCRYPTER UN PHÉNOMÈNE JAPONAIS

« Weekly Young Jump *nous a proposé cette exposition clé en main,* commente Sarah Marcadé. *Nous avons accepté. Japan Expo s'efforce de faire découvrir toujours un peu plus, pan par pan, la culture japonaise. Aussi, avec cette exposition, nous proposons quelque chose de nouveau et d'original, tout en restant dans la thématique du manga.* »

Il y a en effet fort à parier que le visiteur sera rapidement attiré à la vue de ces jolies filles exposées (d'autant plus que l'une d'entre elles, Natsuna, sera présente sur la convention). Mais ne risque-t-il pas d'y avoir une mauvaise interprétation quant au message porté par ces innocentes photographies ? « *Ici, nous nous efforçons de retracer l'histoire des idols,* rassure Sarah Marcadé. *Tout est remis en perspective et décrypté, afin de comprendre l'ampleur d'un phénomène éminemment nippon.* » Reflets d'une industrie culturelle en mutation, de canons esthétiques et de l'image de la jeunesse de l'archipel, les idols valent peut-être plus que ce que leurs sourires de papier glacé peuvent laisser croire. Cette exposition sera donc l'occasion pour vous d'en découvrir un peu plus à leur sujet.

THOMAS HAJDUKOWICZ

GRAVURE IDOLS – BOY MEETS GIRL
À visiter à Japan Expo, parc des expositions Paris-Nord Villepinte du 4 au 7 juillet 2013.

Pas un gramme de finesse DANS CE MONDE DE BRUTES

La *dark fantasy*, c'est comme de la *fantasy* (*Le Seigneur des anneaux*, vous connaissez ?) mais avec du sang sur toute les pages. *Warlord*, la nouvelle sortie Ki-oon par Kim Byung Jin (invité à Japan Expo 2013), l'auteur de *Jackals*, ne déroge pas à cette règle et s'adresse avant tout aux amateurs de sabres dégoulinants. Mais on y retrouve aussi en creux quelques obsessions coréennes…

© KIM Byung Jin, KIM Sung Jae, Daewon C.I. Inc.

La bande dessinée coréenne, qu'on appelle aussi *manhwa*, propose souvent une histoire qui se déroule dans un grand empire sur le point de se décomposer. La référence est bien sûr le *Nouvel Angyo Onshi* (manga *seinen* de Youn In-wan et Yang Kyung-il en 17 volumes), qui se passait après la chute du royaume imaginaire du Jushin, et on le retrouve également dans les films en costumes produits par la Corée du Sud. Il s'agit en fait de réminiscences patriotiques des anciens royaumes de Corée, grande puissance asiatique phagocytée par la Chine puis le Japon – bien longtemps avant son spectaculaire redémarrage économique dans les années 1980. L'ancienne grandeur de la Corée coule toujours dans les veines des scénaristes et dans les pinceaux des dessinateurs de *manhwa*, et *Warlord* nous propose la mise en scène de combats et batailles dans un empire sur le point d'être envahi par les démons.

MERCENAIRES

Alors voilà : le peuple démon a réussi à sortir de son enfer pour envahir l'Empire ; les armées régulières n'y pouvant rien, l'empereur envoie sa fille Arasol engager les célèbres mercenaires d'Arkanzel pour les aider ; mais cette expédition de la dernière chance se heurte aux difficultés internes des mercenaires qui viennent de perdre leur chef, le roi Bayren, et dont le fils Maruhan n'est pas encore légitime aux yeux des nombreux comploteurs, tant du côté de l'Empire que de celui des mercenaires. On assiste donc à des batailles hommes contre démons, soldats contre mercenaires, mercenaires entre eux, espions contre soldats et / ou mercenaires, individuellement ou en groupe, au sabre à la lance et à la masse, le plus souvent dans la neige et au milieu d'abondantes giclées de sang. On l'a compris, *Warlord* n'est pas un *manhwa* pour poètes : il faut aimer l'action soutenue, à peine entrecoupée de flash-backs expliquant certains éléments de l'histoire. Et là on pleure souvent : une petite fille dont les parents ont été massacrés par les démons, un mercenaire soupe-au-lait qui vient de perdre son père, un méchant général qui veut s'allier avec les démons pour devenir empereur à la place de l'empereur…

© KIM Byung Jin, KIM Sung Jae, Daewon C.I. Inc.

PLEIN LES YEUX

Warlord ne se distingue pas par la finesse de son scénario (contrairement au complexe *Nouvel Angyo Onshi* qui puisait systématiquement dans la littérature coréenne classique pour broder ses histoires), mais par la facture hyper efficace de sa mise en scène et du dessin, assuré par Kim Byung Jin – déjà responsable de *Jackals* et *Chonchu*, présent à Japan Expo 2013 pour y rencontrer ses fans. Il est d'ailleurs assez étonnant de remarquer à quel point il réussit à enchaîner les scènes de combat sans faire retomber l'intérêt du lecteur, alors qu'il ne cherche même pas à jouer la carte de la variété des styles : dans *Warlord*, on passe son temps à trancher du démon et à planter des soldats, et à peine reposé on repart au front ! Ce qui fait que la BD s'adresse donc essentiellement à des adolescents habitués aux jeux de combats qui vont s'identifier au héros Maruhan – franchement énervé à toutes les pages où il apparaît ! – sans trop se soucier ni de l'histoire (de toute façon il faut buter tout le monde sauf la petite fille) ni des proportions du dessin (l'empereur fait au moins 3m de haut). Efficace, on vous dit…

BORIS JEANNE

WARLORD, T.1 ET 2

de Kim Byung Jin
et Kim Sung Jae,
Ki-oon, 192 p. n&b, 7,65 €

A la conquête du Nouveau Monde !
ONE PIECE
PIRATE WARRIORS 2
Août 2013
12
www.pegi.info
PROVISIONAL
onepiece-game.com
TOEI ANIMATION
BANDAI
PS3

Hosoda, fils spirituel de Miyazaki

Quand Miyazaki verra *Les Enfants Loups*, il se demandera sans doute comment son école d'animation des Studios Ghibli a pu recaler ce talentueux Mamoru Hosoda… Le rapport à la nature, les liens parents / enfants, ils ont de sacrés points communs. La touche Hosoda en plus, un côté tragique et une audace à toute épreuve… *Les Enfants Loups*, un manga, un film, qui vont devenir aussi cultes que *Princesse Mononoké* ou *Totoro*.

OKAMI KODOMO NO AME TO YUKI Vol.1
© 2012 "WOLF CHILDREN" FILM PARTNERS © Yu 2012 © YOSHIYUKI SADAMOTO 2012
First published in Japan in 2012 by KADOKAWA SHOTEN Co., Ltd., Tokyo.
French translation rights arranged with KADOKAWA SHOTEN Co., Ltd., Tokyo, through TOHAN CORPORATION, Tokyo.

Le destin joue de drôles de tours parfois. Le fils de Hayao Miyazaki, Goro, peine à se faire un prénom, écrasé par la pression paternelle (il a peiné à réaliser *Les Contes de Terremer*, que Miyazaki n'a pas aimé et l'a fait savoir publiquement). Pendant ce temps, Mamoru Hosoda trace sa route, rejeté par l'institut de formation Ghibli, il s'est tourné vers Toei. Ainsi il a travaillé notamment sur des séries qui ont marqué toute une génération d'enfants dans le monde : *Sailor Moon* et *Dragon Ball Z*. De quoi se faire la main avant de réaliser ses propres films.

Revanche du destin, les studios Ghibli qui l'avaient rejeté, l'approchent pour réaliser *Le Château ambulant*, mais Hosoda sait ce qu'il veut, et le projet n'aboutit pas. Il réalise *La Traversée du temps* et surtout *Summer Wars*, grand succès au Japon, succès d'estime en France et aux États-Unis, un film qui mérite d'être revu et analysé, surtout au vu de l'essor des réseaux sociaux dans le monde (thème du film).

DOUBLE NATURE

Ces films préparaient en fait son chef d'œuvre à venir : *Les Enfants Loups : Ame & Yuki*. Une histoire d'amour bouleversante entre une étudiante et un étudiant un peu différent, un homme-loup. Rien à voir avec l'imagerie du loup-garou traditionnel, on est là dans l'imagerie japonaise, où les animaux de la forêt ont un esprit, un savoir et un rôle respectés des anciens. De cette histoire d'amour naissent deux beaux enfants, Ame et Yuki, comment les élever en respectant leur double nature ? Un film et un manga denses donc, puisqu'on suit l'héroïne, la maman, durant plusieurs années, et l'évolution des enfants, très différents l'un de l'autre. Drames, rires, paysages époustouflants, tout est beau et touchant dans ces pages et dans le film. Puisque l'un ne va pas sans l'autre, Kazé a la bonne idée de le sortir en coffret DVD ou Blu-ray avec le roman, et d'éditer le manga en deux tomes, histoire de faire durer le plaisir (le film = 2 tomes). Parce qu'une fois qu'on a vu le film, on ne veut plus quitter les personnages, on veut en savoir plus. Le film est très fidèle au manga bien sûr, mais il y a quelques planches supplémentaires qui feront votre bonheur. Et bientôt vous chercherez vous aussi des objets dérivés d'Ame & Yuki, comme vous le faites avec Totoro. Rassure-toi Hayao, la relève est assurée !

LOUISA AMARA

⇨ Existe en version coffret DVD/Blu-ray, édition collector, avec le roman écrit par Mamoru Hosoda. 39,95 €

LES ENFANTS LOUPS AME ET YUKI, T. I

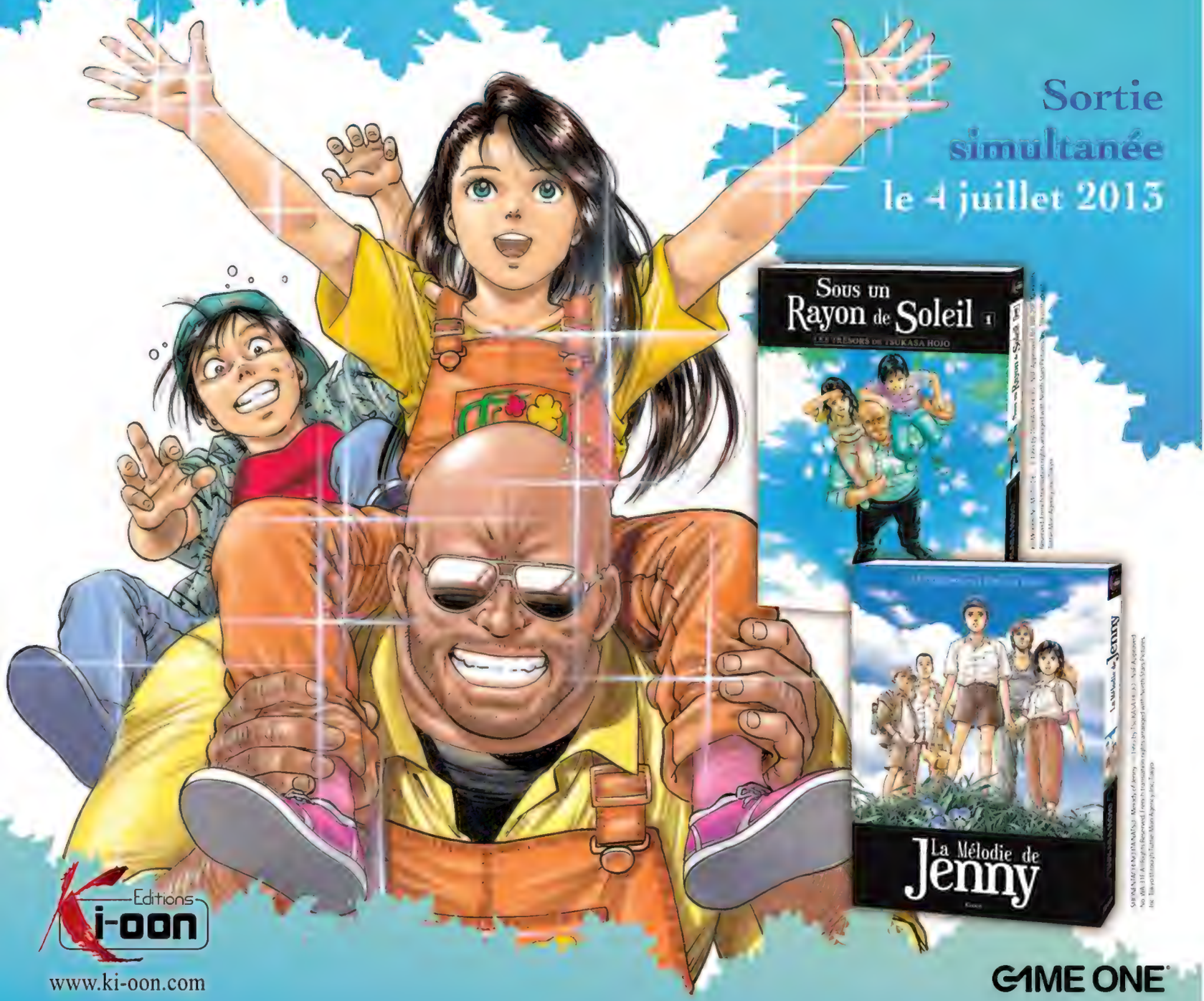
de Mamoru Hosoda , Sadamoto Yushiyuki et Yû, Kazé, 208 p. coul. + n&b, 7,99 €

LES TRÉSORS DE TSUKASA HOJO

RETROUVEZ LES ŒUVRES DE CŒUR DE TSUKASA HOJO,
L'AUTEUR DES MYTHIQUES *CITY HUNTER* ET *CAT'S EYE* !

La Mélodie de Jenny & Sous un Rayon de Soleil

Sortie simultanée le 4 juillet 2013



Editions Ki-oon

www.ki-oon.com

GAME ONE

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ (SORTIES, MANGAS EN LIGNE, BANDES-ANNONCES…) SUR WWW.KI-OON.COM

Le difficile maintien de l'ordre dans un Japon Cyberpunk

Sous le trait de Yû Kinutani, le major Motoko Kusanagi de la Section 9, personnage principal d'un des plus grands mangas cyberpunk jamais égalé – *Ghost in the Shell* –, revient en force dans *Stand Alone Complex*.

Adaptation en manga de la série animée du même nom, *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* reprend l'histoire de Motoko Kusanagi. Major de la Section 9 de la Sécurité Publique, division d'élite anti-criminalité, elle traque et déjoue les complots à l'aide d'une équipe totalement allumée, dans un Japon futuriste et cyberpunk. En 2030, après la Troisième Guerre mondiale, les êtres humains ont échangé leur corps contre ceux de cyborgs, plus robustes et mieux adaptés pour survivre dans ce monde évolué. Cependant, cela n'apporte pas que des avantages, surtout quand la cybercriminalité fait rage et qu'avoir un cerveau en circuit imprimé laisse le champ libre à toutes les fantaisies criminelles.

CONFUSION DES GENRES

Une nouvelle fois, Masamune Shirow, cette fois-ci assisté de Yû Kinutani au dessin, nous montre les avantages et les dangers de la cybernétique, présentée à la fois comme solution et problème pour l'humanité.

Cependant moins philosophique que le film *Ghost in the Shell*, cette série se base surtout sur une intrigue policière dans un monde futuriste où cyborgs, robots et humains sont à peine distinguables. Les auteurs ne sont pas tombés dans la facilité pour autant. Les intrigues sont bien ficelées et ne se ressemblent pas. Les criminels jouissent d'une créativité et d'une intelligence peu communes, ce qui donne du fil à retordre à la Section 9. Ils doivent tous mettre leur talent à contribution pour réussir à déjouer leur plan. La relation entre le major et son équipe est plus présente dans cette histoire alternative, elle connaît les atouts de chacun de ses coéquipiers et sait les utiliser à bon escient. Le fait de voir une relation plus humaine se développer donne envie d'en découvrir davantage sur les personnages et leurs rapports.

L'HUMAIN RÉDUIT À SA PORTION CONGRUE

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex amène tout de même sujet à réflexion sur l'évolution technologique et ce que cela peut apporter à l'humanité. Dès le début, il est facilement compréhensible que cette dépendance de l'être humain vis-à-vis de la machine le rend vulnérable. Un cyborg reste un « *ghost* » (âme humaine) dans un corps robotique et le piratage informatique en devient plus aisé. Rien que la mémoire d'un être sur circuit imprimé peut-être manipulée et devient donc totalement à la merci des cybercriminels. Si la seule chose qui fait d'eux des êtres humains est à ce point manipulable, qu'est ce qui les différencie de simples robots ? Seul l'avenir le déterminera.

DR

Connaître la première série de manga *Ghost in the shell* n'est pas indispensable pour lire *Stand Alone Complex*, car l'intrigue et l'évolution des personnages ne sont aucunement liés. Les fans de la première heure tout comme les novices trouveront ici un thriller cyberpunk à la hauteur de leur espérance.

AUDREY RETOU

L'UNIVERS GHOST IN THE SHELL

© by Bandai Visual Paris

Ghost in the Shell, c'est d'abord un excellent manga de Masamune Shirow qui fait partie de cette première vague de mangas publiés en France par Glénat en deux volumes grand format, cartonnés et de sens de lecture occidental : comme avec *Akira* et *Appleseed*, on cherchait à attirer le fan de BD franco-belge dans le piège japonais, et certains ne s'en sont effectivement pas remis.
Vers 2030, le major Kusanagi de la Section 9 de police anticriminelle cherche à arrêter un terroriste cybernétique qui va s'avérer en fait être la première intelligence artificielle ayant réussi à se doter d'une conscience. Kusanagi est elle-même un cyborg, aidée de son collègue Batou qui n'a plus un seul élément humain dans le corps – sinon son *« ghost »*, l'âme qu'on a associée à un robot (*« shell »*).
Il s'agit donc typiquement d'un univers cyberpunk qui n'est pas sans rappeler *Blade Runner* dans sa manière d'interroger le futur commun des humains et des robots. Le manga de 1989-91 est rapidement adapté au cinéma par Mamoru Oshii (*Patlabor*, entre autres) qui en fait un film de référence dans l'animation : la suite *Ghost in the Shell 2: Innocence* est même le premier film d'animation en compétition officielle au festival de Cannes, en 2004. Entre-temps sont également sortis deux séries animées, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* et *Stand Alone Complex : 2nd Gig*, chacune donnant lieu à un remontage en OAV (films d'animation destinés à l'exploitation sur support vidéo) – *Ghost in the Shell Stand Alone Complex The Laughing Man* et *Individual Eleven* – et à diverses autres séquelles – une série (*Tachikoma Days*) regroupant des bonus, un OAV (*State Solid Society*), préparant une éventuelle troisième saison de *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* – avant que soit enfin annoncé un projet plus costaud pour relancer l'ensemble : *Ghost in the Shell Arise*, pour l'instant prévu en OAV. Mais pas de nouveau film selon Oshii.
Kodansha en a également profité pour éditer d'autres mangas, adaptés des animés ou illustrant d'autres enquêtes de la Section 9 : *ManMachine Interface*, indûment titré *Ghost in the Shell T.3* (puisque Shirow n'en fait pas partie), et *Human-error processor*, malicieusement annoncé *Ghost in the Shell 1.5*. Il faut suivre… et ajouter encore trois jeux vidéo (PlayStation, PS2 et PSP) et quatre romans ! Au-delà du filon commercial, c'est la force et la cohérence de l'univers créé par Shirow (et porté au pinacle par Oshii) qu'il faut reconnaître dans cette profusion d'adaptations.
To be continued…

BORIS JEANNE

STAND ALONE COMPLEX

de Masamune Shirow et Yû Kinutani, Glénat Manga, coll. Seinen, 240 p. n&b, 10,75 €

GREEN BLOOD

Un western enragé et virtuose disponible au rayon BD / manga

GREEN BLOOD © Masasumi Kakizaki / Kodansha Ltd.

Editions Ki-oon

www.ki-oon.com

metro

GAME ONE

VOIR LA BANDE-ANNONCE

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ (SORTIES, MANGAS EN LIGNE…) SUR WWW.KI-OON.COM.

SATOSHI KON PORTRAIT EN MANGAKA

Satoshi Kon, disciple d'Otomo et auteur de longs métrages d'animation, a commencé sa carrière en dessinant des mangas. Deux inédits paraissent des jours-ci chez IMHO : *Opus* et *Seraphim*. L'occasion de rendre hommage au mangaka caché derrière le réalisateur…

OPUS © KON STONE, Inc. 2011 All rights reserved.

EXTRAIT D'OPUS

Satoshi Kon est mort en 2010, à 46 ans, victime d'un cancer. Il était l'un des principaux réalisateurs japonais de longs métrages d'animation pour adultes de sa génération. Apprécié en France, ses titres les plus connus sont *Perfect Blue* (1997), *Millenium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003) et bien sûr *Paprika* (2006) dont le réalisateur Christopher Nolan dira qu'il est son influence principale pour le long-métrage *Inception*. Excepté *Tokyo Godfathers* qui est une comédie sociale et un conte de Noël désopilant et rempli de miracles, ses autres films mettent en œuvre le concept de « réalité subjective ». Cela consiste à montrer une scène telle que vécue par un personnage, même si ce dernier est en pleine confusion entre la réalité, les rêves, les fantasmes, les souvenirs et les sentiments… En 1985, encore étudiant, Kon participe au *Young Magazine* et obtient un prix avec *Toriko*. Repéré à cette époque par Katsuhiro Otomo (à qui Kon voue un culte depuis sa lecture de *Domû, rêves d'enfants*), il est engagé comme assistant sur certains chapitres d'*Akira*. Cela marquera son trait, d'une grande épure tout en étant précis et réaliste. C'est également Otomo qui lui mettra le pied à l'étrier dans l'animation… Si bien que l'œuvre manga de Satoshi Kon est assez brève. Hormis *Kaikisen, retour vers la mer*, publié en français en 2004 chez Casterman – Sakka, ses autres livres étaient inédits en France… Jusqu'à ce que l'éditeur IMHO sorte coup sur coup deux projets inachevés mais grandioses du dessinateur.

INÉDITS ET INACHEVÉS

Seraphim, sur un scénario de Mamuro Oshii, lui-même réalisateur (*Patlabor, Ghost in the Shell, Avalon…*) est un projet de science-fiction commandé par le magazine *Animage* pour succéder à *Nausicaä de la Vallée du vent* de Hayao Miyazaki, publié depuis 12 ans dans la revue, et qui venait de s'achever. Mystique et inspirée, l'histoire imaginée par Oshii révèle en peu de pages un univers très riche. La réalisation graphique par Kon est éblouissante. Tout semble montrer un récit au long cours, parti pour atteindre des sommets… mais la collaboration entre ces deux immenses talents s'arrête au bout de 240 pages. Lassitude ? Rivalité ? Concurrence du cinéma ? L'histoire ne le dit pas. Mais tout était en place pour un chef d'œuvre, et même inachevé, le récit surpasse en intérêt la plupart des productions actuelles…

MISE EN ABÎME

Pas moins impressionnant, avec cette fois Kon en auteur complet, *Opus* est un autre récit fantastique composé en 1995-96. C'est l'histoire de Chikara Nagai, l'auteur surmené d'un manga dans lequel des personnages aux pouvoirs parapsychiques s'affrontent. La logique narrative le pousse à faire se succéder les rebondissements, chapitre après chapitre, pour conserver l'intérêt des lecteurs. Mais voilà que ses personnages se rebellent contre le scénario prévu… Démiurge déchu et aspiré dans l'univers qu'il a créé, défié par ses propres personnages, comment fera-t-il face à cette situation, comment répondra-t-il à leur détresse ? Récit palpitant, ébouriffé mais impeccable de lisibilité, introspectif par certains aspects, *Opus* s'amuse à brouiller les frontières entre rêves, fiction et réalité… Un jeu trouble qui fera la spécialité de l'auteur, une fois passé derrière la caméra. *Opus* marque la toute dernière œuvre livresque de Kon. À partir de 1996, le mangaka cède la place au réalisateur, avec le succès décrit plus haut.

JÉRÔME BRIOT

[1] *Opus* figure parmi les cinq titres en compétition pour le Prix Asie de la Critique ACBD 2013.

⇨ **OPUS, T.1**
de Satoshi Kon
IMHO, 198 p. n&b, 14 €

⇨ **SERAPHIM**
de Satoshi Kon et Mamoru Oshii,
IMHO, 240 p. n&b, 14 €

L'ATTAQUE DES TITANS

Découvre un extrait du manga ainsi qu'un trailer en flashant ce QR-code

Télécharge l'application Mobiletag puis flashe le code

Rejoins le combat contre les Titans le 26 juin 2013 en librairie !

GAME ONE

WAKANIM.tv

MANGA-NEWS

Retrouve-nous sur www.facebook.com/PikaSeinen

PIKA EDITION seinen

SHINGEKI NO KYOJIN © Hajime ISAYAMA / Kodansha Ltd

COMBAT DE CHEFS

Depuis *Le Gourmet solitaire* de Taniguchi, ou *Yakitate Ja-Pan* de Takashi Hashiguchi, on connaît l'importance de la gastronomie dans la culture japonaise. *Hell's Kitchen* surfe sur cette vague, sur un ton loufoque et plein d'énergie…

Satoru Moriya est un collégien parfaitement dans la moyenne et ordinaire. Sans passion particulière, il se pose des questions d'orientation scolaire. Que faire plus tard ? À quel lycée postuler ? Cette indécision et le territoire vierge qu'est son esprit, en font la cible parfaite pour un démon tout droit sorti des enfers, le Comte Antigaspi, alias Dogma. De ce matériau brut, le démon a décidé de forger un chef cuisinier d'exception. La démarche est loin d'être philanthropique. Elle est celle du jardinier qui plante ses graines, désherbe et prend soin de ses semis pour récolter les plus beaux légumes possibles. En clair : Dogma a décidé de manger l'âme de Satoru, quand il sera devenu un grand chef. Car l'âme d'un cuisinier serait le met le plus fin pour un démon gourmet, si les cuisiniers savaient rester simples et modestes. Hélas, les grand chefs sont « *bouffis d'arrogance et d'envie, mais ce ne sont que des ignorants. Pour obtenir une vraie âme de chef, il ne me reste plus qu'à en concevoir un à partir de zéro* », soupire Dogma. Justement, zéro, c'est exactement le niveau de Satoru, pas même fichu de se faire cuire un œuf.

DANS LE SILLAGE D'OBATA

Hell's Kitchen lorgne très fort du côté de *Hikaru no go*, dont il reprend les idées principales : un spectre expert d'un domaine particulier (le jeu de go dans *Hikaru*, la cuisine dans le présent titre) aide un collégien à maîtriser son art. Personne d'autre ne le voit, ce qui lui permet en toute discrétion d'instruire son disciple. Qui va bien évidemment progresser à son contact, se rebeller éventuellement, etc. Ne poussons pas trop loin la comparaison, car sur le plan de la maîtrise graphique, Gumi Amazi reste un bon cran en dessous de Takeshi Obata. *Hell's Kitchen* a la partie plus facile, puisqu'il joue dans un registre universel : tout le monde se nourrit et peut se sentir concerné par un récit de cuisine, alors qu'intéresser le public à un jeu aussi ésotérique que le go tenait du prodige et dénotait un talent d'exception (confirmé dans *Death Note* et *Bakuman*).

CUISINE SHAOLIN

Hell's Kitchen a pour qualité d'être assez comique, si on accepte que tout soit électrisé à 3000 volts : le moindre épluchage de patates prend des allures de démonstration d'arts martiaux, les personnes qui goûtent les plats sont au bord de la syncope, tant leur plaisir est grand d'avoir les papilles stimulées par une saveur inédite… Et il faut entendre avec quelle morgue et quelle condescendance Dogma s'exprime, quand il prend possession de Satoru ! Ses rivaux ne sont pas en reste, tout d'une pièce et pour le moins caricaturaux : il y a l'obsédé des épices, la folle des couteaux… Chacun, persuadé de détenir une vérité unique qu'il va tenter d'imposer à l'autre, si possible en l'humiliant. Seul Gien Nakarai, véritable petit Mozart des fourneaux qui apparaît en fin de premier volume, incarne un rival respectueux pour Satoru. Il y a des idées de cuisine originales (et souvent farfelues), on apprend éventuellement quelques trucs sur les secrets de fabrication des grands chefs, mais ce n'est pas le propos du manga. La véritable idée, c'est que la cuisine est un ring, où casseroles et poêles à frire sont les instruments d'un combat. Le ton est très adolescent, on est dans la compétition en mode blitz. Et malheur aux vaincus !

JÉRÔME BRIOT

HELL'S KITCHEN T.1 ET 2

de Gumi Amazi et Mitsuru Nishimura
Kana, coll. Dark Kana, 192 p. n&b, 6,85 €

La volonté de S'AFFIRMER

Une jeune fille un peu timorée apprend à s'émanciper au contact d'une amie qui pratique une danse quelque peu extravagante. *Hanayamata* ravira les jeunes ados en quête d'elles-mêmes.

Hanayamata © HAMAYUMIBA Sô / Hôbunsha

Naru Sekiya est une adolescente de 14 ans absolument banale. Perdue dans les livres, elle ne s'intéresse pas aux garçons par peur de se faire rejeter et ne se lance pas dans les relations sociales. Elle se cherche encore, elle ne sait pas très bien ce qu'elle veut de la vie, mais en tout cas elle craint de ne pas avoir les cartes en mains pour pouvoir trop en exiger.

L'AMÉRICAINE DONNE L'EXEMPLE

C'est là que débarque Hana, une Américaine complètement délurée qui pratique le « *yosakoï* ». Il s'agit d'une danse très énergique, aux costumes souvent colorés, qui mélange chorégraphies traditionnelles avec rythmes modernes. Une activité de groupe où la synchronisation est totale... la panique pour une solitaire timide et maladroite comme Naru ! En revanche, elle est épatée par Hana, qui se fiche du qu'en dira-t-on, n'a peur ni de se faire remarquer ni de passer pour une originale et – comme la danse qu'elle pratique – déborde d'énergie.

Par le même auteur qu'*Un carré de ciel bleu* (Doki-Doki), un *shôjo* dont le seul but de l'héroïne pour une fois n'est pas celui de conquérir un garçon. Un sujet si original... que même la plupart des protagonistes, pourtant des Japonaises, ne savent pas ce que c'est ! Le lecteur n'en apprend pas encore beaucoup dans ce premier tome qui sert surtout à poser les psychologies. Mais qui sait, cette danse fera probablement des adeptes, comme il en fût pour le jeu de go à la sortie de *Ikaru no go* (Tonkam). Un groupe officiel de *yosakoï* existe d'ailleurs déjà en France.

Un manga sur l'affirmation de soi qui doit sûrement parler aux jeunes Japonaises, dans une société qui voue un culte à la réussite en imposant dès le plus tendre âge le poids de l'ambition et d'un but à poursuivre. Et qui parlera avec légèreté et fraîcheur aux jeunes Européennes aussi.

CAMILLA PATRUNO

HANAYAMATA T.1
de Hamayumiba Sô,
Doki Doki, 192 p. n&b, 7,50 €

L'ombre de la cybercriminalité ressurgit...

GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX

STAND ALONE COMPLEX
Yu Kinutani

EPISODE 1 : SECTION 9

Disponible au rayon manga

Glénat manga

www.glenatmanga.com

Runway of Lovers, T.1, de T. Wataru et Y. Shibano

Yui est mannequin : bosseuse, ambitieuse, elle a sacrifié à sa carrière jusqu'à sa relation amoureuse. Dans sa vie déboule la maladroite Aki, mannequin débutant que son agent de mère lui impose comme colocataire. La cohabitation entre les deux filles démarre de manière peu harmonieuse : l'admiration qu'Aki lui porte ne provoque chez Yui qu'agacement. L'aspect humoristique de la situation laisse cependant vite place à des rapports beaucoup plus complexes. L'exubérante Aki dévoile une détermination sans faille dans son travail, et la snob Yui des peurs et des faiblesses cachées ; les deux portraits sont bien creusés et attachants. Les *fashion-addicts* seront charmées par le foisonnement de tenues à la mode et l'attention de la dessinatrice à chaque détail.

Soleil Manga, 192 p. n&b, 6,99 €

CAMILLA PATRUNO

Malicious Code, T.1, de Masahiro Ikeno

Le quatrième titre de la petite maison d'édition Komikku, créée par un libraire parisien, est une série courte en quatre tomes qui n'est pas sans rappeler les synopsis de *Deadman Wonderland* (Kana) et d'*Alice in Borderland* (voir ci-contre). Quatre lycéens se retrouvent dans un Tokyo bouclé depuis 10 ans à cause d'un virus, où un mystérieux groupe de gamins aux yeux rouges (marque des porteurs du virus Pandora) veut instaurer un nouvel ordre à l'aide de pouvoirs psychiques. Dans ce Tokyo post-apocalyptique, pour « se régénérer », on doit tuer : cette lutte pour la survie est l'occasion pour creuser les rapports humains, de solidarité ou de violence et parasitage.

Komikku, 192 p. n&b, 7,91 €

CP

Waltz, T.6, de K. Isaka et M. Osuga

Fin de la série-préquelle de *Prince des Ténèbres*, qui relate les débuts de la Cigale en tant que tueur à gages, chaperonné par Iwanishi. Après avoir réglé son compte au Chapelier, le Briseur de Nuques (flanqué de son sosie, le lycéen Ichigohara) s'en prend à la Cigale. Ce dernier devra ensuite faire face à Iwanishi. Pas de repos pour les criminels ! C'est en effet la particularité de ce *shônen* : tous les protagonistes – des deux sous-fifres qui exécutent leur boss au début du tome 1 aux membres du Tic-Tac, à monsieur Oyabu – sont des assassins ! Néanmoins, pour la Cigale, qui est finalement encore un gamin qui se cherche, faire la différence entre un meurtrier en série comme le Chapelier et un tueur à gage comme lui, c'est important.

Kurokawa, 192 p. n&b, 7 €

CP

ALICE IN CHAINS

Quand Haro Asô revisite Lewis Carroll, l'angoisse est au rendez-vous. Dans *Alice in Borderland*, la vie ne tient qu'aux bonnes réponses données à un jeu pervers. Comme quoi, une fête foraine peut toujours entraîner la panique.

IMAWA NO KUNI NO ALICE © 2011 Haro ASO / SHOGAKUKAN

Les titres sont parfois trompeurs. Prenez *Alice au pays des merveilles* par exemple. On aurait tort de croire que la contrée en question, découverte par hasard par la jeune fille en suivant les pas d'un lapin pressé, est un paradis sur Terre. Les merveilles, ces choses étonnantes, admirables, ne sont pas forcément positives. Ce n'est pas Alice qui dira le contraire, après y avoir échappé plusieurs fois à la mort. Eh bien pour *Alice in Borderland*, c'est pareil. Ou presque. Car Alice est ici un jeune homme de 18 ans (oui, et alors ? Jusqu'à preuve du contraire, Alice Cooper n'est pas une femme) qui vit dans le Japon contemporain. Mais à l'instar de l'héroïne de Lewis Carroll, et comme tout lycéen dernier de la classe qui se respecte, Ryôhei Alice s'ennuie. Son ami Chota, suiveur pleurnichard dont le centre d'intérêt quasi exclusif est la gent féminine, ne risque pas de créer de l'animation. Karube, le dernier membre du trio, offre en tant que patron de bar l'avantage inestimable de boire des coups à l'œil. Mais tout ça ne suffit pas à Alice. L'adolescent rêve d'un bouleversement, d'un cataclysme qui remettrait tout en cause, pour montrer de quel bois il se chauffe. Et contre toute attente, le miracle se produit.

JEU MORTEL À TOKYO

Ce *borderland*, cette zone frontalière dans laquelle sont transportés comme par magie les trois amis, ressemble au Tokyo qu'ils connaissent. À un « détail » près. La mégapole semble quasiment désertée. Ne reste plus que quelques participants à un jeu morbide mis en place par un mystérieux grand ordonnateur. Si les joueurs répondent mal aux questions qui leur sont régulièrement posées, ils sont confrontés à une menace mortelle. Entraînés, enchaînés dans ce tourbillon délirant, Alice et ses deux compères doivent eux aussi désormais sauver leur peau. Et dès ce premier tome, qui part à cent à l'heure, le lecteur est pris par l'enjeu vital de l'intrigue. Un huis clos dans une ville tentaculaire mais pratiquement vide, des comptes à rebours, un rêve qui devient cauchemar, des personnages prisonniers obligés de jouer le jeu pour ne pas mourir… Tout cela a un petit goût de déjà vu. Et pourtant, l'ensemble fonctionne parfaitement et on se laisse prendre par le rythme impeccable de la narration. Haro Asô captive, et crée chez le lecteur l'attente des prochaines épreuves que va affronter le trio. Bien joué.

THIERRY LEMAIRE

Découvrez un autre article sur cette série dans nos pages bonus : www.zoolemag.com

de Haro Asô, éditions Delcourt, 192 p. n&b, 6,99 €

RETROUVEZ DYNASTY WARRIORS 8 ET YAIBA NINJA GAIDEN Z

YAIBA: NINJA GAIDEN Z ©2012 - 2013 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. YAIBA: NINJA GAIDEN AND THE TECMO KOEI LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF TECMO KOEI GAMES CO., LTD.
CO-DEVELOPED BY COMCEPT INC., SPARK UNLIMITED. UNREAL® ENGINE, COPYRIGHT 1998 - 2013, EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
PS3 and the PS3 logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Entertainment Inc. All rights reserved.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

SUR LE STAND DG86 - HALL 6 DU FESTIVAL JAPAN EXPO

Les Pieds bandés

de Li Kunwu,
Kana, 128 p. n&b, 15 euros

Retour du pinceau torturé de Li Kunwu après les trois tomes plébiscités d'*Une vie chinoise*, pour un one-shot sur l'insupportable coutume asiatique des pieds bandés, racontée à travers la vie de sa propre nourrice. Il s'agit de bander fermement les pieds des petites filles afin qu'ils ne dépassent pas la taille idéale de 7,5 cm. Nombres de parents ruraux avaient recours aux « soins » d'une spécialiste qui assurait un beau mariage à une gamine d'environ quatre ans en lui cassant les pieds en deux, puis en les bandant *ad vitam aeternam*. La douleur ressentie par l'enfant lors de cette opération est magistralement rendue par le trait de Li Kunwu, et le lecteur doit s'attendre à souffrir avec Chunxiu : comme dans son précédent récit, l'auteur a la maestria de mêler la petite histoire de cette jeune fille à la grande histoire de la Chine. Quand le nationaliste Sun Yat-sen accède au pouvoir, la libération politique exige la libération des corps et tous les pieds doivent être débandés. Chunxiu préfère alors s'enfuir avec un homme gentil mais loin d'être riche comme ce que lui promettaient ses « lotus d'or » (ses petits pieds…). La suite est une longue déchéance qui se poursuit sous Mao, époque à laquelle elle devient la nourrice du petit Li (l'auteur lui-même, futur soldat et propagandiste du régime) et où ses petits pieds lui apportent encore bien des ennuis…

BORIS JEANNE

Team Medical Dragon, T.25,

de Taro Nogizaka,
Glénat Manga, 224 p. n&b, 7,60 euros

Un service de chirurgie cardiaque au sein d'un Centre Hospitalier Universitaire voit l'arrivée en son sein d'un jeune praticien surdoué et incontrôlable, Ryutaro Asada, qui s'est forgé une expérience incomparable en travaillant pour une ONG dans les situations les plus périlleuses. Celle qui l'a fait venir est le Dr Akira Kato, qui espère l'instrumentaliser dans son projet de réformer le système médical japonais. Elle se dresse face à la clique des mandarins conservateurs dans un subtil affrontement mêlant diplomatie, coups à trois bandes et aïkido mental. Son principal adversaire est le vieux Professeur Noguchi, redoutable et crocodilien. À la fois extrêmement pointue et pédagogique sur le plan médical, la série est également passionnante par les jeux de pouvoir et de domination qu'elle orchestre. Les opérations, étirées à l'extrême, sont ici le lieu et le temps où se concentrent tous les enjeux. Les personnages arborant alors tous un masque chirurgical, tout transite par les regards et le mérite de l'auteur n'en est que renforcé. Le tome 25 clôt la série d'une véritable fin. C'est donc sans risque de frustration que de nouveaux lecteurs vont pouvoir aborder ce thriller qui ne néglige aucun de ses acteurs. Il faut saluer ici les traducteurs Akiko Indei et Pierre Fernande dont la tâche fut considérable et qui ont si bien agrémenté les volumes de suppléments didactiques.

VLADIMIR LECOINTRE

Blue Spring Ride, T.1 et 2

de Io Sakisaka,
Kana, 192 p. n&b, 6,85 euros

Futaba autrefois si timide et si féminine, a décidé de changer du tout au tout en rentrant au lycée pour ne plus être rejetée par ses camarades de classe. Devenue une adolescente énergique et totalement garçon manqué, elle se fait plus facilement des amies. Mais ses amitiés artificielles ne la rendent pas plus heureuse et derrière tout ça, elle s'oublie elle-même. Une seule personne est capable de se rendre compte de cette duperie, mais saura-t-elle la reconnaître ? Jusqu'où sommes-nous capable d'aller pour se faire accepter des autres ? Être soi-même est un défi permanent. C'est tellement plus simple d'être ce que les autres attendent de soi. Encore des questions existentielles qui, malgré le côté très girly de ce manga, restent totalement d'actualité. Dans ces deux premiers tomes, Futuba démontre une véritable envie d'aller au-delà de la facilité et montre que se battre pour être soi-même apporte au bout du compte une certaine satisfaction. L'auteur Sakisaka Io aborde tout cela de manière tendre, sans pour autant faire mâcher ses mots à ses personnages. Les dialogues reflètent un véritable mal-être chez les jeunes qui ne concerne pas seulement la population japonaise, mais toute la nouvelle génération d'adolescentes. Mettre des mots sur ce mal qui les ronge, cela peut faire beaucoup de bien. Sous une trame d'amours adolescentes, les plus romantiques des lecteurs aimeront cette douce et amère histoire de reconnaissance de soi.

AUDREY RETOU

Green Blood, T.1

de Masasumi Kakizaki,
Ki-oon, 198 p. n&b, 7,65 euros

Le premier volume (sur cinq) de la série *Green Blood* est sorti chez Ki-oon le 4 juillet. L'occasion pour le lecteur d'effectuer une plongée au cœur du crime organisé new-yorkais du milieu du XIX[e] siècle. En abordant le thème du quartier de Five Points (immortalisé par Martin Scorsese dans *Gangs of New York*), Masasumi Kakizaki, l'auteur de *Green Blood,* ne s'est pas facilité la tâche. Comment rendre compte de la violence et de la détresse de cette Amérique industrielle en pleine gestation, et de ce quartier que l'on a longtemps considéré comme le pire bidonville de l'Histoire ? Le pari est pourtant réussi. Grâce à l'histoire, d'abord, qui nous amène à suivre l'homme de main d'un gang, Brad (dit Grim Reaper), prêt à tout pour protéger son honnête petit frère, Luke. Ensuite par le détail du dessin : chaque décor, action ou personnage fait l'objet d'un travail minutieux très vivant et violent. Enfin par le travail historique : même si les gangs mentionnés sont fictifs, le manga recontextualise bien les réalités de Five Points dans les années 1860. Entre drames personnels, rivalités criminelles et enjeux politiques plus globaux, *Green Blood* fait penser à la série *Deadwood* se déroulant à la même époque, mais dans le Grand Ouest. Surtout, ce manga nous permet de découvrir cette facette sombre de l'histoire des États-Unis, finalement assez mal connue chez nous.

THOMAS HAJDUKOWICZ

Saint Seya: The Lost Canvas Chronicles, T.1

de M. Kurimada et S. Teshirogi,
Kurokawa, 208 p. n&b, 6,60 euros

Ah, *Les Chevaliers du Zodiaque*, série phare des années 1990 du Club Dorothée ! Gros soupir de nostalgie... Vingt ans après, les nouvelles générations savent toujours faire la différence entre un chevalier de bronze et un chevalier d'or, puisqu'une nouvelle série animée vient d'être lancée, *Saint Seya Omega,* avec un design sensiblement différent et des protagonistes rajeunis. Mais remettons un peu d'ordre dans l'univers très étendu des *Chevaliers du Zodiaque*. Le manga d'origine, *Saint Seya* (28 tomes chez Kana), met en scène la réincarnation de la déesse grecque Athéna, Saori, et les 88 chevaliers qui devront la protéger. La série est réalisée par Masami Kurumada. En 2006, Kurokawa sort une préquelle en 25 tomes – scénario de base de Kurumada, mais élaboré et dessiné par Shiori Teshirogi : *Saint Seiya: The Lost Canvas,* qui raconte la guerre aux XVIII[e] siècle entre deux ex-meilleurs amis, Tenma, Chevalier de Bronze de Pégase, et Alone, représentant d'Hadès. La mangaka Shiori Teshirogi était à Nice en avril dernier pour le lancement de *The Lost Canvas Chronicles*, une série prévue en 12 épisodes qui se concentreront chacun sur un Chevalier d'Or. Les fans sont charmés par le dessin de la repreneuse, la plupart la jugeant supérieure à Kurumada. Ce qui ne les empêche pas d'attendre avec impatience le sixième tome de *Saint Seya: Next Dimension* (chez Panini), par Kurumada, où deux jeunes Chevaliers d'Or (Balance et Bélier) essayent d'empêcher le retour sur Terre d'Hadès.

CAMILLA PATRUNO

Dofus KROSMASTER

CHAQUE BLINDBOX CONTIENT :

- Une figurine Krosmaster
- Une carte de personnage
- Des pions
- Un mini-jeu de plateau
- Un code unique pour débloquer ta figurine virtuelle en ligne

DISPONIBLE MAINTENANT CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX !

RETROUVE TOUS LES POINTS DE VENTES DISPONIBLES SUR

www.KROSMASTER.com

et sur facebook.com/krosmaster

ankama

©2013. ANKAMA. TOUS DROITS RESERVÉS.

En stéréo !,
de Raina Telgemeier

Au collège Eucalyptus, le club de théâtre décide de monter une comédie musicale pour la fin d'année. Callie, jeune fille pleine d'énergie et principal personnage de l'histoire, se propose pour la conception des décors. Au-delà de l'élaboration du projet, du casting des chanteurs, des répétitions ou encore des réglages du son et des lumières, c'est à un véritable chassé-croisé amoureux, dont Callie est l'épicentre, que nous convie l'auteur. Personnages positifs, émois adolescents, dessin lisible et coloré, dialogues intelligents... tout est réuni pour passionner les jeunes lecteurs, même ceux qui se désintéresseraient totalement du théâtre.

Akileos, 240 p. couleurs, 14 €

SYLVIE DASSIER

Brit, T.1, Grande cassure,
de Robert Kirkman, Bruce Brown et Nate Bellegarde

Surhomme invulnérable travaillant pour le gouvernement, Brit refuse le costume, l'identité secrète et jusqu'à l'appellation de « super-héros ». Bagarreur vieillissant, il est confronté à la paternité, mais également aux affres de la famille, puisque sa sœur Britney (qui a les mêmes pouvoirs) vient de réapparaître. Créé par Robert Kirkman, scénariste de *Walking Dead* et *Invincible*, Brit est un personnage attachant, qui témoigne de l'intérêt de Kirkman pour les héros sur le retour. Kirkman supervise ces nouvelles aventures, écrites par Bruce Brown et qui allient idées saugrenues et séquences d'émotion. Comme *Invincible*, mais en mieux.

Delcourt, 160 p. couleurs, 15,50 €

JEAN-MARC LAINÉ

Changing Ways, T.1, Mutation,
de Justin Randall

Tout commence par des insectes mutants. Puis d'étranges tatouages aux formes ésotériques, qui apparaissent sur les corps et les visages, comme des scarifications inquiétantes. Enfin, de brusques actes de violence, des chiens qui attaquent, des voisins qui s'entretuent… Par une nuit où la folie semble emporter toute la région, un homme fait tout pour sauver sa femme et sa fille. Un virus inquiétant transforme les humains en êtres assoiffés de sang, et l'enfant parle à des créatures imaginaires. L'auteur australien Justin Randall signe un récit tout en ambiance, sorte d'intrigue à la Shamalayan illustrée dans un style à la Ben Templesmith. Ce premier tome est assez prometteur pour que l'on attende le suivant avec curiosité, à défaut de gourmandise.

Delcourt, 128 p. couleurs, 14,95 €

JEAN-MARC LAINÉ

DAVID FINCH : L'HOMME QUI A TOUT FAIT

Véritable superstar ayant collaboré à plusieurs titres majeurs, David Finch est l'invité d'honneur du Comic Con' 2013.

DR

Cet artiste canadien au bras tatoué et au crâne lisse comme un œuf a été lancé chez Top Cow (Image) par des séries telles que *Cyberforce, Ascension et Aphrodite IX* (toutes traduites en français chez Semic).

Chez Marvel depuis seulement un an, en 2003 il se fait remarquer pour son travail sur *Ultimate X-Men*, sur des scénarios de Brian Michael Bendis (l'auteur d'*Ultimate Spider-Man, House of M, Secret Invasion*), avec qui il fera à nouveau équipe sur *Avengers* et *New Avengers* (traduits chez Panini Comics). Suivront des épisodes de *Moon Knight* et des couvertures de *Wolverine, World War Hulk, X Men: Messiah Complex*, des petits trucs comme ça...

Si David Finch voulait se mettre à faire du « *name dropping* », on en aurait pour un moment. Au palmarès, une collaboration avec Jeph Loeb (*Lost*, mômssieurs dames ! Ou si vous préférez, *Smallville* et *Heroes*), avec cinq épisodes d'*Ultimatum* (dans le cadre de *Ultimate Marvel*, en français chez Panini) qui reçurent pas mal de critiques pour leur degré de violence et le nombre de morts, mais les fans y saluaient le travail graphique de Finch.

Ou encore des recherches de personnages pour le *Watchmen* de Zack Snyder (qu'on peut retrouver dans *Watchmen: The Art of the Film* chez Titan Books). Allez, encore un nom : Clive Barker (*Les Livres de sang, Hellraiser*), avec qui il a collaboré en 2006 sur le jeu vidéo *Demonik*, malheureusement annulé par la Terminal Reality Developer Studio pour des problèmes économiques.

LE PASSAGE CHEZ DC

On a failli voir David Finch à l'oeuvre, courant 2008, en France : il était en pleine discussion de contrat pour réaliser un *one-shot* du *Prince de la Nuit* d'Yves Swolfs (Glénat), mais ce projet ne s'est finalement pas concrétisé.

Début 2010, il quitte Marvel pour signer en exclusivité avec DC Comics. Qu'a pu offrir DC à Finch qui ait pu le convaincre de lâcher l'éditeur pour lequel il a travaillé pendant presque dix ans, et sur de si beaux titres ?

Tout simplement l'Homme-Chauve-Souris ! Une série sobrement intitulée *Batman: The Dark Knight*. Le premier arc de cinq épisodes, *Golden Dawn*, voit Finch aux manettes, en auteur complet des trois premiers épisodes (il passe la main au dessinateur Jason Fabok pour les deux derniers, mais sans que la qualité en pâtisse). Finch y est épaulé par l'encreur Scott Williams, connu pour ses collaborations avec Jim Lee. La traduction française est disponible chez Urban Comics sous le titre *La Nouvelle Aube*, qui forcément perd le jeu de mots de l'original, en référence à l'amie d'enfance de Bruce, protagoniste de cette histoire, Dawn (« aube » en français) Golden, mais aussi à la célèbre société secrète de la fin du XIX^{e} siècle centrée sur les sciences occultes. En effet, Batman a ici affaire avec des aspects mystiques et des arts démoniaques qui ne sont pas habituellement sa tasse de thé, d'où la présence du Demon, alias Jason Blood.

Après cette sorte de tome 0, Finch participe à la relance de DC Comics, « The New 52 », avec *Batman: The Dark Knights - Knight Terrors*, traduit par *Terreurs nocturnes* (toujours chez Urban Comics) où apparaît une méchante très sexy – un brin trop racoleuse peut-être – habillée en lapin blanc. Finch y est dessinateur et participe au

scénario à côté de Paul Jenkins. Après ces épisodes 1 à 8, les suivants sont édités sous le titre *Cycle of Violence*, pas encore traduits en français, où Finch met en images un scénario de Gregg Hurwitz.

L'UTILISATION DE L'ORDINATEUR

Terminée cette expérience, le Canadien s'offre « *the time of his life* » en s'investissant avec Geoff Johns sur *Justice League of America*, dont il réalise aussi les couvertures. Il utilise pour ce titre de plus en plus massivement la 3D, avec laquelle il s'était déjà familiarisé vers la fin de *Batman* pour les décors ; ici, la technologie intervient de plus en plus sur les personnages. Lors d'une interview à *Newsarama*, il a déclaré qu'il voulait profiter de la possibilité donnée par cet outil de « sculpter » et de donner consistance aux détails : « *J'en arrive au point où je peux rendre des rides qui se plient vraiment selon l'éclairage. C'est étonnant ce qu'on peut en obtenir.* »
La « patte » Finch se concentrait déjà sur des veines bombées, des muscles en relief et des super-héros spectaculaires. Ses couvertures sont souvent « monumentales », même si ici ou là quelques détracteurs l'accusent d'être un brin tapageur. Il est à l'aise dès qu'il y a de l'action et de l'énergie, et, depuis *Batman*, il a développé un goût pour le noir et le sombre. Nommé à plusieurs prix, il n'a pour l'instant raflé que le Joe Shuster Award, une récompense canadienne.

LA QUESTION QUI FÂCHE

David Finch est attendu au Comic Con' 2013 où les fans français, n'ayant pas encore eu le temps de se familiariser avec la nouvelle *Justice League*, ne lui poseront peut-être pas la question à propos du passage de témoin. Dès le numéro 4, en effet, Brett Booth, qui officiait sur *Nightwing*, a repris les dessins, et les assurera aussi pour le numéro 5. Des soucis de délais, sûrement, ont fait que David Finch a été remercié sur la série, puisqu'il ne reviendra apparemment pas après le « *cross-over* » *Trinity War*, dont le dessinateur sera Doug Mahnke.

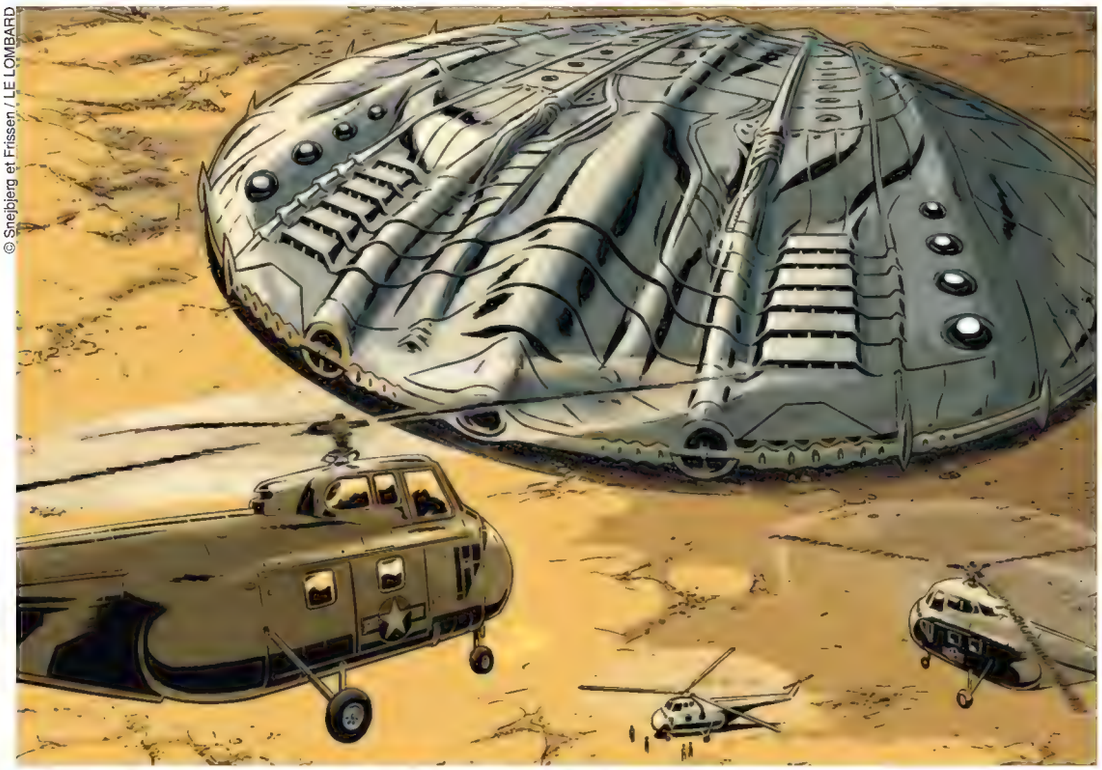
CAMILLA PATRUNO

© Top Cow

APHRODITE IX

WORLD WAR X : LES JEUDIS DE L'ANGOISSE

Avec *World War X* et son agression extraterrestre, cheminant entre blockbuster spectaculaire et série Z, Jerry Frissen et Peter Snejbjerg produisent un divertissement au goût américain dont le troisième tome clôt un premier cycle. Une exposition est par ailleurs consacrée à la série au Comic Con' 2013, à Villepinte (voir encadré).



© Snejbjerg et Frissen / LE LOMBARD

Il y avait neuf mystérieux parallélépipèdes enterrés sur Terre depuis quatre milliards d'années. Les réunir n'était pas une si bonne idée que ça. En effet, loin d'être une source d'énergie infinie comme le croyaient les plus hautes autorités américaines, il s'agissait de sarcophages-prisons contenant de terribles extraterrestres destructeurs. Maintenant libérés, ces monstres ont bien commencé l'éradication de l'humanité. Tout est foutu… Ah, non il semble qu'un type souriant avec un bras télescopique soit un immortel surpuissant dont la mission est précisément de contrôler les envahisseurs. Il sait comment fabriquer une arme spéciale qui pourrait aider l'humanité. Malheureusement il existe une troisième force alien qui semble manipuler tout le monde de manière fort cynique.

Jerry Frissen, à qui l'on doit les séries à forte charge humoristique *Les Zombies qui ont mangé le monde* et *Lucha Libre*, avait depuis longtemps

VISIONS TRANSATLANTIQUES : PETER SNEJBJBERG ET JERRY FRISSEN

© Snejbjerg et Frissen / LE LOMBARD

Lors du Comic Con' 2013 qui se tient au parc des expositions de Paris-Nord Villepinte du 4 au 7 juillet, les curieux peuvent découvrir la petite exposition de reproductions d'une dizaine de planches de World War X commentées par les auteurs. Un Belge exilé à Los Angeles et un Danois travaillant pour les éditeurs étatsuniens produisent-ils de la « World BD » quand ils unissent leurs forces pour un éditeur franco-belge ?

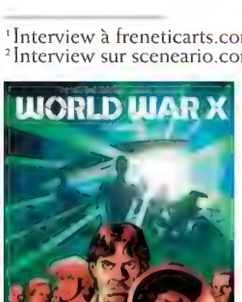
envie de s'attaquer à une histoire horrifique. Par ailleurs grand lecteur de science-fiction et amateur de culture populaire étatsunienne, il s'est naturellement lancé sur le thème de la menace extraterrestre.

LE PRÉSIDENT EST TRÈS MAL CONSEILLÉ

Hommes en noir, mensonges d'État autour de l'exploration lunaire, êtres humains réduits à l'état de zombies, soucoupe dans le désert… Le scénariste belge expatrié en Californie brasse en effet beaucoup des motifs classiques de la science-fiction et des mythologies paranoïaques de sa terre d'adoption. « *Je suis très primitif, très premier degré dans ma façon d'écrire* »[1] : de cette approche frontale et sans complexe résulte un divertissement qui se veut sérieux mais qui, par la répétition de formes déjà tellement vues, frise parfois la parodie. Ainsi, malgré le dessin rigoureux du Danois Peter Snejbjerg, rompu à l'industrie du *comic book* (*BPRD*, *Starman*), le final de ce premier cycle prête plutôt au rire qu'à l'émotion, comme le film *Independence Day* auquel il fait immanquablement penser. Si Jerry Frissen se défend de toutes influences ultérieures à *Métal Hurlant* dans le domaine du neuvième art (« *Je ne lis plus beaucoup de BD, je pense qu'il n'y a rien de pire que la BD qui s'inspire de la BD.* »[2]), il a tout de même été fortement imprégné des codes hollywoodiens et son œuvre s'en ressent. Dès lors, en fonction de l'humeur du lecteur il y a deux réactions possibles : soit accepter avec bonhomie cet hommage au genre dont on appréciera les clins d'œil, soit pousser un soupir las en s'étonnant qu'on puisse encore produire ce genre de récit après des innovations aussi percutantes que, par exemple, *Parasite* de Hitoshi Iwaaki (Glénat), *Aldébaran* de Léo (Dargaud), *Girls* des frères Luna (Delcourt), ou le film *District 9* de Neill Blomkamp.

VLADIMIR LECOINTRE

[1] Interview à freneticarts.com, 2009.
[2] Interview sur sceneario.com, 2008.



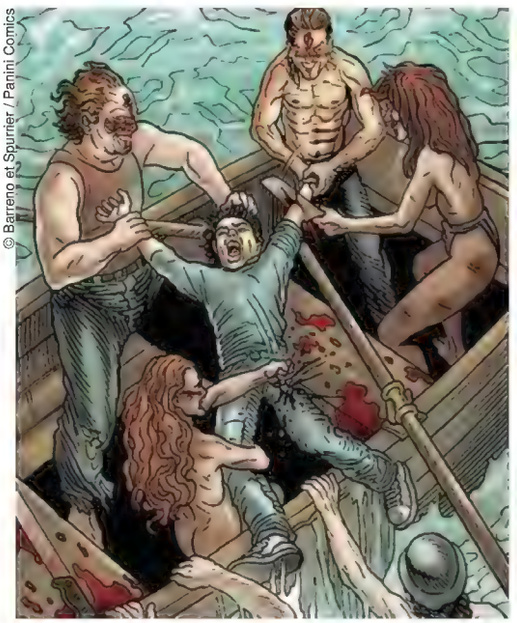
⇨ **WORLD WAR X, T.1, HÉLIUS**
de Peter Snejbjerg et Jerry Frissen, Le Lombard, 48 p. couleurs, 12 €

⇨ **WORLD WAR X, T.2, KHARIS**
de Peter Snejbjerg et Jerry Frissen, Le Lombard, 48 p. couleurs, 12 €

⇨ **WORLD WAR X, T.3, ADESH**
de Peter Snejbjerg et Jerry Frissen, Le Lombard, 48 p. couleurs, 12 €

N'IMPORTE OÙ, HORS DU MONDE

George Romero a inventé naguère le mythe du mort-vivant cannibale pour exprimer la dérive consumériste de l'Amérique. Garth Ennis surenchérit avec l'invasion du monde par une horde de créatures décérébrées dont la seule motivation est la jouissance sous toutes ses formes et sans aucune limite.


© Barreno et Spurrier / Panini Comics

Du jour au lendemain, le monde est contaminé par une sorte de virus qui transforme les êtres humains en abominations. Les rares survivants fuient désespérément…

Le moins que l'on puisse dire, c'est que *Crossed* a suscité de très vives réactions de la part des critiques. La plupart du temps, celles-ci rabâchent les bons vieux serments pudibonds et nous font le coup de la « complaisance »… Garth Ennis complaisant ? Au contraire, car l'auteur sait parfaitement que sa représentation va choquer et qu'elle piétine les tabous les plus profonds (nécrophilie, infanticide, cannibalisme, sadisme…). Ennis n'a pas non plus de sympathie pour ses assassins et c'est d'ailleurs bien tout ce qui fait la différence avec une série comme *Le Tueur* de Jacamon et Matz qui, elle, atteint des sommets en matière de condescendance. Le personnage de Matz voit ses turpitudes valorisées, ceux d'Ennis restent des monstres et sont clairement désignés comme tels. Le scénariste de *Crossed* ne cherche d'ailleurs pas d'excuse ni de prétexte à ses créatures : elles tuent, jouissent et dévorent parce que c'est leur raison d'être. Pas question d'absolution. Elles expriment de manière caustique un état de fait selon lequel notre monde est totalement dérégulé et qu'il n'y a pratiquement plus d'issues à la modalité de l'ultra-jouissance.

Les survivants à la pandémie sont eux-mêmes contraint aux excès. Certains sont de vrais criminels en puissance et tôt où tard dans le récit, ils sont contraints de surenchérir face au danger. Tous vivent cachés en espérant reconstituer un couple ou un foyer sécurisant, mais dans la vision de Garth Ennis, même la famille ne garantit plus rien. La seule espérance est d'aller vers un désert. Toute lutte est inutile. Il faut accepter la solitude et vivre en marge… « *N'importe où, hors du monde* ».

KAMIL PLEJWALTZSKY

CROSSED, T.5
de Maria Isabel Barreno et Simon Spurrier, Panini Comics, 160 p. couleurs, 16 €

UN RÉCIT DANS LE COMA

Un récit trop touffu, des auteurs qui confondent illustration et narration, une maquette mal maîtrisée, une adaptation bancale, voilà comment diminuer l'intensité d'un scénario qui avait tout pour lui.

Ellis est morte. Non, elle ne l'est pas tout à fait. Elle semble se reposer dans un entre-deux avant de se décider à mourir pour de bon ou de reprendre le cours de sa vie. De là où elle est, elle se demande bien comment son corps a pu échouer dans une chambre d'hôpital. Elle réfléchit à la chose, écoute les commentaires de ses proches mais rien ne vient. Pas d'indices ou de réminiscences de ce qui a bien pu se passer. Pas de visages, ni de noms à apposer sur celui qui l'a plongé dans cet état. Pas de raisons non plus, à cette intention criminelle.

Dans les coulisses de l'existence où elle semble devoir végéter, elle tâche de combler les vides de sa mémoire et de communiquer avec les vivants. Du moins avec ceux dont elle ne doute pas car elle le sait, l'assassin fait partie des siens et peut-être même, de sa propre famille. Pendant ce temps, dans le monde réel, on s'active pour faire disparaître tout indice et éteindre l'étincelle de vie qui reste en veille dans le corps immobile d'Ellis.

Je sais que vous ne pouvez pas m'entendre, mais je suis désolée de cette perte.
Je ne l'ai rencontré qu'un bref instant, mais il vous aimait tant, n'est-ce pas, Este...
Temps Morts, McCann, Esquejo et Alphona © Guy Delcourt Productions – 2013

Le scénario de Jim McCann partage plusieurs similitudes avec *Échos*, un excellent roman de Richard Matheson. Mais la trop grande densité de l'intrigue et l'impression constante de dilettantisme ne permet pas à cette bande dessinée d'atteindre le génie de son pendant littéraire. McCann a malheureusement choisi le registre de l'imbroglio complotiste. Le scénariste prend ainsi le parti de dérouter ses lecteurs à coup de fausses pistes et en faisant appel à une galerie de personnages assez complexes. Il y parvient parfaitement, trop sans doute, au point de rendre la lecture éprouvante. Les dessins de Rodin Esquejo et Adrian Alphona aggravent cette impression car ils ne semblent pas agir de concert avec le récit : un peu comme si illustrations et textes avaient été travaillés séparément. La traduction et la mise en forme des dialogues font preuve de leur côté de certaines maladresses (répétitions, anglicismes...). Dommage.

KAMIL PLEJWALTZSKY

TEMPS MORTS, T.1
de Jim McCann, Rodin Esquejo et Adrian Alphona, Delcourt, coll. Contrebande, 160 p. couleurs, 15,50 €

RETROUVEZ SAINTS ROW IV ET KILLER IS DEAD

SUR LE STAND DF74 6 - HALL 6 DU FESTIVAL JAPAN EXPO

John Prophet, T.1, de Liefeld, Scott Graham, Roy, Dalrymple et Milonogiannis

Réveillé après une longue cryostase, John Prophet sillonne un univers bizarroïde peuplé de créatures aux formes absurdes afin de retrouver ses clones et redorer le blason d'une humanité qui s'est éteinte (ou qui a quitté la Terre, on n'en sait pas encore assez). Il s'agit d'une histoire d'aventure à laquelle une voix-off descriptive impose un rythme étrangement lent et comme suspendu, malgré la violence de la survie en milieu hostile qui commence dès les premières cases. *John Prophet* est issu d'une expérience éditoriale qui dure depuis 1993, entre hauts et bas et fréquents changements de main. Cette série s'adresse aux nostalgiques de la science-fiction des années 70, et aux amateurs d' « *indies* » et d'ovnis littéraires.
Urban Comics, 160 p. couleurs, 15 €

American Vampire Legacy, T.2, de S. Snyder et D. N'Guyen

On en avait assez des vampires gentillets qui brillaient comme des Swarovsky dans *Twilight* ! Le premier, le plus dangereux de tous les vampires de tous les temps, l'unique, le mal incarné, est de retour : Dracula s'est réveillé. Et il déchaîne une violence telle, contre les hommes mais aussi contre les autres races vampiriques, que même l'Ordre des Vassaux de Vénus, qui les pourchasse depuis la nuit des temps, décide de s'allier avec certains d'entre eux contre cet ennemi commun. Ça va... saigner ! Le style de N'Guyen, tout en angle et lignes dures, *rough* et sombre, colle parfaitement à l'histoire.
Urban Comics, 128 p.couleurs, 14 €

Batman : un deuil dans la famille, de J. Starlin, M. Wolfman, J. Aparo et G. Pérez

1988 : la survie de Jason Todd, le Robin n°2 qui avait pris la place de Dick Grayson, parti pour devenir Nightwing, est mise en jeu. Les lecteurs ont à disposition deux numéros de téléphone, en appelant l'un ou l'autre ils décideront si Jason restera ou pas : à 5343 voix contre 5271, ils décrètent sa fin. C'est ce qui se passe donc dans cet arc. L'orphelin Jason Todd, toujours dévoré de l'intérieur par la colère et la peur, devient de plus en plus imprudent, Batman et Alfred s'inquiétant de ce vice à foncer dans le tas sans réfléchir. À la recherche de sa mère naturelle, Jason retrouve en Afrique une femme engagée dans l'humanitaire mais qui, en réalité, est de mèche avec le Joker pour de sales commerces. La tragédie se consomme sous les yeux de Batman, qui perd donc pour la deuxième fois son équipier, cette fois pour de bon. Néanmoins, un Batman a besoin d'un Robin : voici donc Tim Drake, avec la « bénédiction » de Dick Grayson. Et pas de soucis pour Jason : pas dans cet album, mais il va « resurgir ».
Urban Comics, 296 p.couleurs, 22,50 €

CAMILLA PATRUNO

UN BIJOU EXTRAIT DES GLACES

Avec *Winterworld*, Chuck Dixon et Jorge Zaffino emmènent le lecteur dans un futur glacial où le seul mot d'ordre est survivre par tous les moyens. Une (re)découverte patrimoniale de tout premier ordre.

"DU MOMENT QUE J'AVAIS DES MARCHANDISES À ÉCHANGER, JE ME TROUVERAIS BIEN UN NOUVEAU TRACTEUR."
"ET JE POURRAI METTRE DE LA DISTANCE ENTRE MOI ET CETTE SATANÉE FERME. JE POURRAI OUBLIER Y AVOIR JAMAIS ÉTÉ COMME ESCLAVE."
"JE SERAI À NOUVEAU UN HOMME LIBRE, SANS ATTACHES."
ET MERDE.
© Dixon et Zaffino / DELCOURT

En refermant avec regrets l'épais album, on ne peut que se demander pourquoi *Winterworld*, série publiée dans les années 80 chez Eclipse comics, n'a pas été réédité plus tôt. Car on a ici rien moins qu'un chef d'œuvre de la bande dessinée de science-fiction. Et c'est le ton qui frappe d'abord. Dur, cynique. Pas de place pour les faibles sur cette Terre du futur entièrement prise dans les glaces. L'objectif pour l'humanité est de survivre au jour le jour. Scully est plus chanceux que les autres, ou plus malin. Il est marchand-aventurier et va de minuscules colonies humaines en villages coupés du monde pour troquer les quelques objets qu'il transporte. Rah-Rah, le glouton qui l'accompagne (animal entre l'ours et le blaireau), lui sert de chien de garde et d'animal de compagnie. Mais voilà qu'au détour d'un échange qui tourne mal, Scully libère Wynn, une jeune captive orpheline. Contrarié de devoir s'occuper d'une adolescente, le marchand n'attend que sa prochaine étape pour confier la jeune fille à un groupe de pisciculteurs. Toutefois, la suite montrera qu'il n'est pas si facile pour le baroudeur de se séparer de la seule source de chaleur humaine que le hasard lui a procuré depuis des années.

TRILOGIE AVORTÉE

Réalisme, humour noir, cas de conscience, Chuck Dixon déploie dans *Winterworld* la panoplie du récit captivant. Les adversaires que les héros croisent sont inquiétants à souhait. L'enjeu de survie parfaitement installé. Le dessinateur argentin Jorge Zaffino, mort bien trop tôt en 2002, imprégné d'un certain style hispanique (qu'on pourrait rapprocher de celui de Carlos Giménez et son sublime *Koolau le lépreux*), donne vie à ce monde sombre et hostile. Les attitudes des corps et des visages des personnages sont originales, justes et souvent très frappantes. Tant mieux, car les cases sont grandement focalisées sur les individus qui se débattent dans cet enfer blanc. La rage, la cruauté, l'instinct de survie, le dépit, mais aussi le soulagement, la reconnaissance, l'embarras, se matérialisent ainsi sous le crayon de Zaffino avec une apparente facilité. Le recueil, composé des épisodes *Winterworld* et *Wintersea*, devait à l'origine en comprendre un troisième, *Winterwar*. La disparition d'Eclipse comics, puis celle de Zaffino, contraignirent Chuck Dixon à ranger le projet aux oubliettes. Un vrai crève-cœur.

THIERRY LEMAIRE

de Chuck Dixon et Jorge Zaffino, Delcourt, coll. Contrebande, 144 p. n&b, 13,95 €

BATMAN
DE
DAVID FINCH
VOUS DONNE RENDEZ-VOUS
À LA
PARIS COMICS EXPO
LE
23 ET 24 NOVEMBRE 2013

" UNE RÉFÉRENCE ABSOLUE " LE FIGARO

BATMAN LA NOUVELLE AUBE

BATMAN LE CHEVALIER NOIR TOME 1

BATMAN LE CHEVALIER NOIR TOME 2

DC COMICS™

EN VENTE EN LIBRAIRIE
WWW.URBAN-COMICS.COM

URBAN COMICS

TM & © 2013 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED.

GHOST MONEY... DE SINGE

Dans *Zoo 32*, nous avions attiré votre attention sur les trois premiers tomes de cette série conçue par Smolderen et Bertail. Deux ans après sort l'avant-dernier album du premier cycle de *Ghost Money*.

© Smolderen et Bertail / DARGAUD

Même si ce quatrième volume comporte deux pages d'un résumé indispensable pour se remémorer les événements multiples décrits dans les trois premiers tomes, il peut être agréable de tout relire depuis le début, car le rythme espacé de parution de cette série permet difficilement de mémoriser l'ensemble des actions. Pour situer le propos des auteurs, disons que la richissime Chamza (fille du président de la République tashkite, peu réputé pour son goût pour la démocratie, qui s'apprête à passer un accord important avec les États-Unis) a rencontré par le plus grand des hasards la jeune Anglaise Lindsey. Elle l'initie à une vie pleine de vertiges et de démesure. Elles rencontrent l'Émir des Lumières, philosophe et poète, mais aussi leader d'opinion influent dans les milieux musulmans. La fortune de Chamza vient de l'héritage de sa mère, qui entretint une liaison avec le banquier d'Al Qaïda. Dirigée par le vétéran Kendricks, un petit groupe d'anciens de la CIA provoque un accident de la circulation, dont le but est de greffer à l'hôpital des micro-caméras dans les yeux de Chamza : ils vont se relayer pour l'espionner, une sorte de téléréalité qui devient addictive pour certains. À la suite d'un attentat terroriste à Dubaï, ils aimeraient trouver des preuves accablantes et récupérer l'argent.

UNE FILLE DE PRÉSIDENT EN PRISON ?

Le président de la République tashkite pensait que sa fille menait à Londres une existence d'étudiante studieuse, dans une modeste chambre de bonne. Il décide de la placer à l'écart, dans une prison isolée très rigoureuse, non loin d'une mine d'uranium. En clair, le bagne succède à la vie paradisiaque, mais un jeune Chinois handicapé, expert dans l'art du hacking et des jeux vidéo de combats, compte désormais parmi ses rares et précieux alliés.

AMBIANCES ET REBONDISSEMENTS

Comme dans les précédents albums, l'action est dense et incessante, parfois sans transition entre les différents lieux : différents personnages peuvent dévoiler une nouvelle facette assez déconcertante de leur personnalité, et s'il est clair que la manipulation joue ici un rôle essentiel, il est difficile d'en percevoir l'ampleur, et surtout son principal initiateur. Certaines séquences permettent de proposer des aérations dans ce récit assez sombre, notamment les pages magnifiques qui se situent dans une piscine londonienne. D'autres passages permettent de ressentir le froid glacial ou la luminosité des écrans informatiques.

Nous avons demandé à Dominique Bertail s'il n'était pas un peu frustrant de faire tant de petites cases, vu son goût pour la belle et grande illustration (entre deux *Ghost Money*, il publie parfois dans les pages de *Spirou* et de *Fluide Glacial*). Il nous a répondu : « *C'est de la nostalgie : un gaufrier à l'ancienne, deux demi-pages de deux strips:* Astérix, Blueberry, Terry et les pirates... *J'aime bien ce format, ça oblige à se rapprocher de la page pour lire, du coup elle a l'air plus grande ; quand il y a une pleine demi-page, elle a l'air immense, quasiment le statut d'une double page manga, ça a un côté hypnotique, on peut se perdre dans l'espace de la page. Et plus il y a de cases, plus les combinaisons d'agencement et de rythme sont variées. Vu la densité du scénario, c'est indispensable.* »

La morale possible de cette saga trépidante, c'est que si la technologie peut être utilisée à mauvais escient, les sentiments positifs (amitié et amours divers) permettent de la contourner.

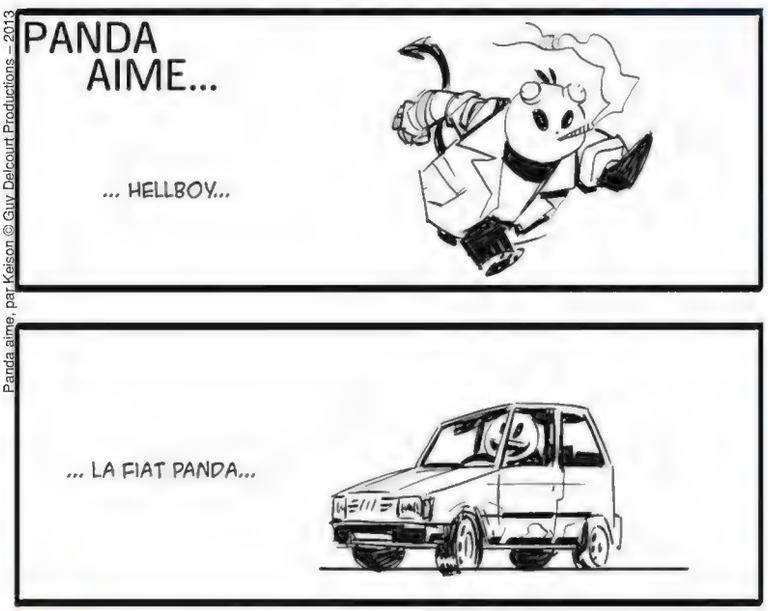
JEAN-PHILIPPE RENOUX

GHOST MONEY, T.4
LA PRISONNIÈRE TASHKITE

de Smolderen et Bertail, Dargaud, 60 p. coul., 13,99 €

On aime Panda !

S'il y a un animal qui peut prétendre concurrencer les chatons dans le monde merveilleux d'Internet, c'est bien le panda. Keison l'a bien compris et c'est avec plaisir qu'on découvre sa version enfin éditée en recueil français du blog « *Panda likes* ».



Panda aime, par Keison © Guy Delcourt Productions – 2013

Keison est un auteur de bande dessinée italien, qui s'est d'abord fait connaître par ce blog BD aussi adorable que simple et épuré, nommé « *Panda likes* ». Le principe ? De petits strips d'une à quatre cases, dépeignant des saynètes de la vie et surtout des goûts d'un petit panda outrageusement mignon qui, décidément, aime beaucoup de choses : les fêtes déguisées, les voyages en montgolfière, Iron Man, manger des citrons... De petites choses du quotidien aux événements les plus importants ou insolites, Panda aime tout et n'importe quoi, et Keison nous le démontre avec un humour désarmant à travers cet exercice de style pour le moins réussi.

Après avoir été d'abord édité sous forme de recueil en Italie, Panda nous parle maintenant en français, avec l'édition toute fraîche de ses péripéties à paraître chez Delcourt cet été.

LE QUOTIDIEN ILLUMINÉ

Fortement influencé par les comics, la pop culture et les cartoons classiques, Keison met en scène son panda avec un crayonné aux formes douces, simples, arrondies mais très dynamiques. Notre petit héros interagit parfois avec son créateur, comme quand il « *fuit l'encrage* » ou « *mange les textes* » par exemple. La mise en page compte également beaucoup dans le comique de *Panda aime...*, avec un jeu récurrent entre le personnage et les formes ou la disposition des cases.

En plus d'être un bon divertissement et d'avoir un personnage principal passablement attachant, *Panda aime...* peut être vu comme un recueil de toutes les petites choses du quotidien qu'on apprécie de faire, même quand elles paraissent tout à fait ordinaires, voire dérisoires. Un recueil qui donne le sourire et montre tout en légèreté qu'en y faisant un peu plus attention, on peut trouver du positif dans chaque journée, ensoleillée ou non !

ALIX DE YELST

PANDA AIME...
de Keison,
Delcourt, 80 p. n&b, 14,95 €

Câline et Calebasse Intégrale T.1, de Cauvin et Mazel

© Cauvin et Mazel / DUPUIS

Les deux personnages (un Gascon qui rêve de devenir mousquetaire du roi, juché sur une imposante jument) sont apparus dans les pages du *Journal Spirou* en 1969. À l'époque, le débutant Raoul Cauvin mène de front trois séries d'aventures et d'humour, mais *Sammy* (dessin de Berck) et *Les Tuniques bleues* (Salvérius, puis Lambil) obtiendront plus de succès, et les auteurs décidèrent d'arrêter cette série. Il s'agit au départ d'une amusante parodie des *Trois mousquetaires* imaginés par Dumas, sauf que par simplification, les trois mousquetaires ont été réduits à deux (un bon vivant un peu enrobé et un courtois, sentimental et distingué). Après un premier contact difficile, Calebasse devient le collègue des deux mousquetaires, et ils vont devoir affronter ensemble les tracasseries du cardinal de Richelieu. Beaucoup d'humour de situation et de caractère dans cette amusante série de cape et d'épée qui permet d'apprécier le trait précis et original de Mazel. Sa seule Câline montre à quel point il s'est affranchi de la lourde influence de Morris sur l'apparence chevaline. Et Cauvin semblait vraiment s'amuser à écrire en ces débuts de carrière. La préface propose de nombreuses informations sur cette série méconnue.

Dupuis, 296 p. couleurs, 28 €

JEAN-PHILIPPE RENOUX

Sortilèges, T.2, de Dufaux et Munuera

Le conte de fées de Dufaux tourne mal. La princesse Blanche n'est pas une vraie gentille. On l'avait laissée en posture délicate. Elle revient avec la hargne au coeur et ne fait pas dans le détail. Coups tordus, la guerre entre les royaumes d'en Haut et d'en Bas, la traîtrise de ses alliés, Blanche se retrouve seule. Du coup elle tombe dans les bras de Maldoror. Sa mère voit la vie en rose, son fils Ogier des renards. Il y a un miroir magique échappé de *Blanche Neige*, des embuscades à la *Robin Hood*. Ce livre 2 prend un chemin plus décontracté. Dufaux a remélangé les genres. Des clins d'œil à Disney et surtout le dessin flamboyant de Munuera. Qui mérite d'avoir une belle série qui lui permettra de recevoir une vraie reconnaissance. On est bluffé par son dessin auquel s'ajoute l'humour acide du scénario.

Dargaud, 56 p. couleurs, 14,99 €

JEAN-LAURENT TRUC

Déroutante Valérie Mangin

Dans *Le Livre de Skell* T.2, Valérie Mangin confirme être une scénariste habile et surprenante, aux constructions complexes. Quant au graphisme assuré par Stéphane Servain, il s'avère brusque et efficace.

© Mangin et Servain / MC PRODUCTIONS

On croyait avoir tout deviné, à la fin du T.1. Le dieu Steh-Vah est en communion avec son peuple : littéralement, une part de l'être suprême est carrément greffée sur les humains. Toute tentative de penser en dehors est punie par la mort par les garants de l'ordre ; toute tentative de se débarrasser du dieu en extirpant l'appendice mène de toute façon à la mort. Les prêtres en profitent pour exploiter et dominer. Skell, l'exécutrice – c'est à dire la chasseuse d'hérétiques, la plus fidèle des fidèles – prend conscience des mensonges qui régissent son monde et se rebelle, prête à répandre la connaissance autour d'elle afin de libérer ses semblables.

LE(S) PIED(S) DE NEZ DU FINAL

Bah, non. On assiste bien à une rébellion, on voit bien Skell assumer un rôle de messie, attaquer le temple... mais tout ceci est bien la volonté du dieu ! Il veut partir, ou du moins c'est ce qu'affirme Maître Achem à une Skell dépitée de savoir son destin déjà écrit, tracé, immuable. La drogue qui permet aux hommes de s'émanciper du dieu.... vient du dieu lui-même ; le récit de son anéantissement... a été écrit par lui-même. Au fond – Achem essaie de la rassurer –, servir le dieu équivaudra à servir les hommes, puisqu'assouvir sa volonté et le laisser partir les rendra libres. Après quelques tentatives pour s'y opposer, Skell ne peut qu'amèrement se plier à son destin... Jusqu'au moment où le piège final, la blague amère du dieu lui sera révélée, dans un rebondissement inattendu (qu'on ne vous révélera pas pour ne pas vous gâcher le plaisir).

DES THÈMES QUI REVIENNENT

Valérie Mangin aime revenir sur le thème du destin : les dieux manipulateurs du *Dernier Troyen* (Soleil), la protagoniste d'*Abymes* (Dupuis)... « *Dans la vraie vie, le destin n'existe pas pour moi*, nous dit l'auteur. *L'Homme est libre, au sens où rien n'est écrit au moment de sa naissance et où aucune divinité n'existe pour décider une fois pour toutes de ce que sera sa vie. Seules les contingences liées à sa condition humaine peuvent entraver ses actions. Dans la BD, c'est différent. Il y a bien un dieu tout-puissant qui décide du devenir des personnages : c'est l'auteur. C'est particulièrement vrai dans mon cas : avant de me lancer dans un nouveau projet, j'en écris toujours le synopsis quasiment en entier. Je ne pars jamais sans savoir où je vais arriver. C'est peut-être pour ça qu'autant de mes récits reposent sur la manipulation des héros par des dieux ou des hommes qui se conduisent comme eux. C'est la matérialisation directe du contrôle que j'aime exercer sur ma création.* »

Comme dans *Trois Christs* (Quadrants) et d'une certaine façon *Moi Jeanne d'Arc* (Des ronds dans l'O), il est question ici de foi. Les auteurs qui n'en ont pas seraient-ils ceux qui s'y intéressent le plus ? « *Denis Bajram* [son mari, coauteur de *Trois Christs* et auteur d'*Universal War One*] *et moi nous posons beaucoup de questions, c'est certain. Nous n'avons la foi ni l'un ni l'autre. Mais, même si Dieu n'existe pas, l'idée de Dieu est bien réelle, elle. Elle guide encore la vie de beaucoup de nos contemporains pour le meilleur et pour le pire. On pense souvent aux terroristes musulmans quand on pense dérive religieuse, mais les autres religions ont aussi leurs intégristes. Sans aller jusqu'à employer la violence, certains cherchent à imposer à tous leur vision du monde et leur mode de vie souvent passéiste. Et ils rencontrent des échos intéressés tout autour de nous, en témoigne la présence dans les médias des catholiques conservateurs à l'occasion des manifestations contre le mariage pour tous. Dans ces conditions, c'est difficile de ne pas s'interroger, c'est vrai. Et j'espère que les auteurs qui ont la foi le font aussi.* »

MISE EN ABÎMES

Ceux qui ont lu la trilogie *Abymes* (Dupuis) remarqueront que la scénariste se fait un plaisir de recourir ici encore à cet exercice de style. Là, on regardait une Valérie en papier lire le livre où son futur était écrit, et où une Valérie en papier lisait ledit livre, ici *Skell* ouvre le livre qui porte son nom et se voit représentée en train de le lire...

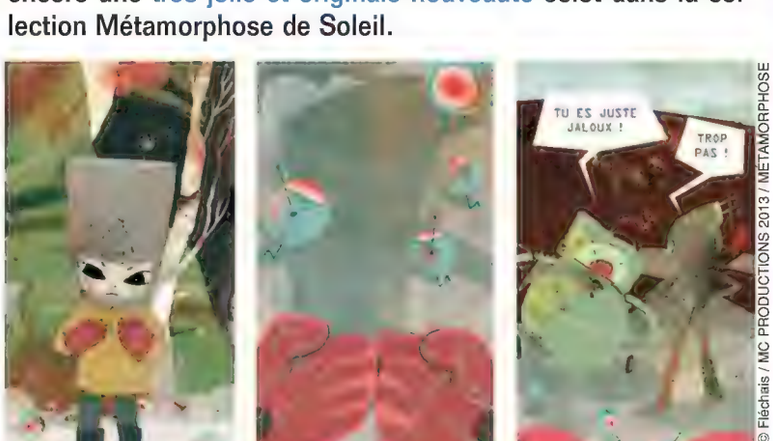
CAMILLA PATRUNO

LE LIVRE DE SKELL, T.2

de Mangin et Servain, Soleil, coll. Quadrants, 48 p. couleurs, 13,95 €
Sortie le 21 août 2013

La forêt ENCHANTÉE

Scénario biscornu et tableaux graphiques qui laissent rêveurs : encore une très jolie et originale nouveauté éclot dans la collection Métamorphose de Soleil.



© Fléchais / MC PRODUCTIONS 2013 / MÉTAMORPHOSE

Tout commence sous la forme d'un conte ancien, avec l'histoire d'un jeune couple déchiré et anéanti par la forêt où ils ont, pour leur plus grand malheur, souhaité et tenté de s'installer. On entre ensuite sans transition dans notre aventure, en suivant trois enfants d'un camp de vacances, manifestement perdus en participant à une chasse au trésor. Ils rencontrent sur leur route bon nombre de personnages plus surprenants les uns que les autres : un renard dont la bicyclette s'est échappée, un hibou en mocassins qui fait beaucoup penser dans son comportement au lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles*, ou encore un immense mouton au caractère extrêmement versatile.

L'INFLUENCE DE SENDAK

Chemin Perdu est un conte graphique scénarisé et illustré par la talentueuse Amélie Fléchais, dont on aura déjà pu admirer le travail entre autres chez CFSL.

On évolue au fil des pages dans une ambiance feutrée, pesante et irréelle. L'univers d'Amélie se dévoile, son pays des merveilles personnel, scénarisé comme un rêve d'enfant, sans véritable notion de temps ni d'espace. En outre, de très belles doubles pages nous offrent des visuels très graphiques, avec des effets de collages et de gravures au profil onirique.

On sent nettement l'influence de Maurice Sendak, auteur du célèbre conte pour enfants *Max et les Maximonstres*, dans le travail d'illustration d'Amélie Fléchais, notamment dans le choix des couleurs, sombres et assourdies, et dans sa représentation des animaux présents dans cette singulière forêt. Sendak signe d'ailleurs la citation clôturant *Chemin Perdu* : « *Ne partez pas, ne nous abandonnez pas. Nous vous aimons, nous vous mangerons.* »

L'auteur signe indéniablement un très beau *one-shot* avec ce *Chemin* que l'on suit avec autant de curiosité que d'enthousiasme, et qui s'inscrit avec brio dans la longue lignée des réussites Métamorphose.

ALIX DE YELST

CHEMIN PERDU

d'Amélie Fléchais,
Soleil, coll. Métamorphose,
104 p. couleurs, 17,95 €

Marx, de Maier et Simon

Après un livre intéressant portant sur l'œuvre de Sigmund Freud, les deux auteurs nous proposent cette fois une biographie dessinée d'un autre barbu célèbre, dont les livres ont déterminé une bonne partie de l'histoire du XX[e] siècle, même si son idéologie semble difficile à appliquer sur le long terme, dans la prospérité et le bonheur des peuples. Persuadé que le capitalisme s'effondrerait sur lui-même très vite, Marx va inlassablement chercher à formuler mathématiquement des concepts économiques. Plus facile à lire que *Le Capital* en version intégrale !

Dargaud, 64 p. couleurs, 14,99 €

MICHEL DARTAY

Exil, de Fabuel et Minguez

Sous une jolie couverture bucolique se cache un nouveau livre assez noir sur la guerre d'Espagne, et plus précisément sur le sort réservé aux républicains partis se réfugier de l'autre coté des Pyrénées, avant de connaître l'enfermement sur la plage d'Argelès. Les deux auteurs ont eu des ascendants espagnols, le ton de cet album imprimé en noir et blanc avec quelques grisés est donc grave. Suspicion, brimades et privations du coté français, mais l'album échappe au manichéisme habituel : un des républicains est un triste individu, et un gradé français cherche à faire de son mieux.

Vents d'Ouest, 104 p. n&b, 22,50 €

MICHEL DARTAY

La Ville d'Ys, T.1, La Folie Gradlon, de Rodolphe et Alzate

Les débuts d'une nouvelle saga médiévale signée par Rodolphe. Le roi de Cornouaille, Gradlon, attaque sans relâche une forteresse invincible. Abandonné par ses troupes usées par les combats, Gradlon réussit à entrer dans le château où tous dorment sauf la belle Magdalen. Tombé sous son charme, Gradlon tue son mari et s'enfuit avec elle. Ils auront une fille que Gradlon tente de ramener chez lui après la bizarre disparition de sa compagne. Mais en Cornouaille 30 ans ont passé. Gradlon est oublié. Rodolphe a écrit une balade celtique dramatique avec une sorte de parenthèse temporelle. Les événements s'enchaînent. On ne se perd pas dans cette histoire puissante qu'Alzate dessine avec la part d'ombre et de feu nécessaire. On se doute que la fille de Gradlon va peser lourd sur la suite de cette légende noire et magique très prenante.

Dargaud, 48 pages, couleur, 13,99 €

JEAN-LAURENT TRUC

PROMISE À L'ENFER

Loin de la sempiternelle rengaine des Indiens face aux cowboys, *Promise*, western fantastique prévu en trois tomes, essaie d'apporter un nouveau souffle au genre.

© Lamy et Mikaël / GLÉNAT

En 1864, dans l'Idaho, se trouve Promise, un village dont l'éloignement lui permet d'échapper à la guerre de Sécession et aux massacres et pillages qu'elle engendre. Oubliés de tous, ses habitants sont livrés à eux-mêmes, et sont à la merci de n'importe quel individu peu scrupuleux. C'est précisément dans cette bourgade, forcément, que le Mal commencera sa quête pour faire de la Terre un nouvel Enfer.

OISEAU DE MAUVAIS AUGURE

C'est en se présentant parmi eux comme un homme d'église, qu'Amos Laugthon sera à même de mieux manipuler les villageois, car il est le prophète qui annonce la fin des temps. Mais ses desseins ne sont pas sans conséquence et les esprits veillent à ce qu'une personne soit consciente du Mal qui l'habite. La petite Rachel se battra corps et âme pour dévoiler aux yeux de tous la véritable identité de cet imposteur. Un surprenant déroulement pour ce premier tome qui joue habilement avec les différentes croyances populaire de l'Ouest américain.

© Lamy et Mikaël / GLÉNAT

Le scénario de Thierry Lamy tient parfaitement la route et nous plonge dans son univers avec une telle facilité qu'on ne peut s'empêcher de penser qu'il y a un peu de l'esprit de Stephen King dans ses lignes. Le village reculé de tout, les croyances aisément détournées, la bête qui possède l'esprit de l'homme sans que personne ne s'en rende compte, l'ambiance lourde et inquiétante qui se dégage de ses pages, tous les ingrédients sont réunis pour en faire un excellent thriller. Sans compter que le dessin sombre de Mikaël colle parfaitement au script et nous fait découvrir les codes du western sous un œil nouveau.

DÉBUSQUER LE MAL

On ne peut s'empêcher de voir une légère critique de la religion à travers cette histoire. À cette époque, le peuple croyait aveuglément aux paroles des hommes d'église, en opposition aux Amérindiens qui eux, communiquent avec les esprits de la nature. Seule Rachel, une petite fille ouverte d'esprit et non corrompue par les croyances populaires, sera capable de voir le Mal là où il est vraiment. Face à au pasteur diabolique, elle devra entendre le récit des esprits tutélaires pour trouver le moyen de se débarrasser de lui.

Scénario et dessin se conjugent ici efficacement pour déployer une histoire effrayante et fantastique, qui bouscule les mythologies de l'Ouest sans recourir aux invasions d'extraterrrestes.

AUDREY RETOU

PROMISE T.1
LE LIVRE DES DERNIERS JOURS

de Thierry Lamy et Mikaël, Glénat, coll. Grafica, 48 p. couleurs, 13,90 €

TEMPLIER

La quête s'obscurcit !

T.1 - Dans les murailles de Tyr

T.2 - Dans la tourmente

ISTIN • LEONI • NEGRIN • HUGONNARD-BERT
VATTANI • JACQUEMOIRE

TOME 2 EN LIBRAIRIE

SOLEIL ÉSOTÉRIQUE

recommandé par sceneario.com

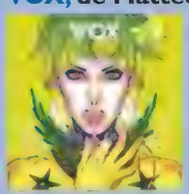
Louca T.2, Face à face, de Bruno Dequier

Louca est un lycéen passionné de football, amoureux d'une de ses camarades, mais c'est un joueur très moyen et sa timidité le handicape. Heureusement, il sympathise avec le fantôme d'un excellent joueur qui va l'entraîner. Venu du monde de l'animation, l'auteur dessine sans trop de fioritures, mais le dynamisme et l'originalité de l'ensemble séduiront même ceux qui ne se passionnent guère pour le ballon rond. Recommandée par le quotidien sportif *L'Équipe*, la série intègre certains codes du manga (dynamisme de la mise en page et expressivité des personnages), et parvient à susciter l'adhésion du lecteur.

Dupuis, 68 p. couleurs, 10,60 €

MICHEL DARTAY

VOX, de Matteo de Longis



Italien, talentueux et édité chez Venusdea (label régi par Barbara Canepa), Matteo de Longis nous livre *VOX*, un artbook aussi rock que pop qui nous plonge dans un déluge de sonorités fluo pastel, de couleurs rythmées et d'illustrations vibrantes. Monté comme une *tracklist* d'album, on suit les pages avec la sensation d'écouter un album live sur fond de belles nanas. Avec son style précis et épuré, entre manga hyperbranché et comic sur papier glacé, il nous raconte l'histoire assourdissante d'une vision de notre jeunesse, connectée, conquérante et désinhibée, placée sous le signe d'une musique omniprésente.

Soleil, 86 p. coul., 29,95 €

ALIX DE YELST

Revival, T.1, Bienvenue à la maison, de T. Seeley et M. Norton

Devant la couverture de ce premier tome, il nous vient aisément à l'esprit que ce comic ayant pour thème les morts-vivants pourrait être largement inspiré de *Walking Dead*. Pourtant, passée cette remarque, on découvre un scénario singulier : 23 morts reviennent, tout en restant ceux qu'ils étaient avant leur décès. Mais lorsque la ville sans crime de Wausau, Wisconsin, devient le théâtre de meurtres aussi atroces que mystérieux, la police locale soupçonne alors les morts comme les vivants... Avec un fil conducteur jonglant habilement entre enquête policière, démonisme et surnaturel, ce premier tome est une belle surprise, scénarisée au millimètre. À suivre...

Delcourt, 144 p. couleurs, 15,50 €

ALIX DE YELST

L'atelier qui fait rêver les éditeurs

Quand Lewis Trondheim propose à plusieurs auteurs de rejoindre un atelier commun, c'est toute la fine fleur de la bande dessinée moderne qui s'installe chez Mastodonte.

C'EST SUPER QUE TU REJOIGNES L'ATELIER TOI AUSSI, ALFRED.
OUI, JE SUIS IMPATIENT D'Y ÊTRE!
ET DEPUIS LE TEMPS QUE TU VOULAIS TE METTRE À LA BD D'HUMOUR, TU SERAS BIEN ENTOURÉ, LÀ.
T'AS RAISON, ÇA DEVRAIT ME BOOSTER.
CARRÉMENT! C'EST TOUS DES "MICHAEL JORDAN" DU GAG, MON VIEUX. TU VAS VOIR ÇA.
TIENS, L'AUTRE JOUR ENCORE, LEWIS M'A FAIT UNE BLAGUE DU TONNERRE!
© Alfred / DUPUIS
IL M'AVAIT ÉCRIT UN SCÉNARIO POUR UN ALBUM DE 200 PAGES, ET IL A ATTENDU QUE JE DESSINE TOUT POUR ME DIRE QU'EN FAIT IL S'ÉTAIT TROMPÉ, CE SCÉNAR N'ÉTAIT PAS POUR MOI!
HAHA!
J'AI BOSSÉ SIX MOIS POUR RIEN! MAIS, QU'EST-CE QU'ON A PU RIRE!
ET C'EST TOUT LE TEMPS COMME ÇA AVEC LEWIS! LA DÉCONNE, LA DÉCONNE.
AH... OUI... JE SENS QU'ON VA DRÔLEMENT RIGOLER...

L'idée qui consiste à raconter en BD les aventures d'un atelier d'auteurs de bande dessinée n'est pas nouvelle. On pourrait même voir dans la création de l'atelier Mastodonte, né dans les pages de *Spirou*, un hommage à quelques séries qui en ont fait les beaux jours telles que *Pauvre Lampil* de Lambil et Cauvin ou *Le Gang Mazda* de Darasse, Michetz et Hislaire. Dans le registre de la mise en abîme du travail de l'auteur, Mastodonte pourrait également évoquer la série de Carlos Gimenez, *Les Professionnels*, parue dans *Fluide Glacial* et qui racontait ses débuts dans une équipe de dessinateurs barcelonais dans les années 60.

PETITES CRASSES ENTRE AMIS

Mais ce qui fait l'attrait de cette variation sur un thème connu, c'est la modernité et la diversité des auteurs aux commandes qui viennent tous ajouter leur style à l'ouvrage collectif. Le tout donne un très agréable ping-pong entre scénaristes et dessinateurs qui fait varier l'équipe créative à chaque nouveau strip. L'atelier n'existant pas réellement, Mastodonte est donc une représentation virtuelle de ce que serait la vie de groupe de ces auteurs modernes et farfelus, qui s'apprécient et se connaissent. Ainsi, chaque petite scène est tour à tour écrite ou dessinée par Lewis Trondheim, Guillaume Bianco, Alfred, Julien Neel, Yoann, Benoît Féroumont, Tebo, etc. Chacun y va de la déformation de ses propres travers ou de ceux des autres : Trondheim fait régner la terreur, Tebo ne parle que de caca, Bianco boit et chante tout le temps... Au milieu de tout ça, des invités récurrents, comme Frédéric Niffle, éditeur de *Spirou* qui a bien du mal à se faire respecter par la bande, Nicolas Keramidas qui veut en faire partie, Bouzard qui vit à la campagne, Stan & Vince, Bertail et plein d'autres. Si la plupart des situations sont issues de l'imaginaire des auteurs, d'autres, comme la jambe cassée de Guillaume Bianco en festival, sont des histoires vraies trop « belles » pour ne pas être racontées. On navigue donc entre info et intox, mais dans une bonne humeur générale et communicative. Bref, beaucoup de second degré et d'auto-dérision qui feront rire ceux qui ont déjà croisé ces auteurs en festival, et sourire ceux qui s'imaginent la dure vie des artistes du 9e art.

JOHN YOUNG

L'ATELIER MASTODONTE

de Trondheim, Pedrosa, Bianco, Alfred, Yoann, Alfred, Neel et Tebo, Dupuis, 128 p. couleurs, 14,50 €

LIBERTÉ • IMPUNITÉ • CRIMINALITÉ

LES MYSTÈRES DE LA RÉPUBLIQUE

Trois séries policières dans les méandres obscurs de l'Histoire...

LES MYSTÈRES DE LA TROISIÈME RÉPUBLIQUE
LES MYSTÈRES DE LA QUATRIÈME RÉPUBLIQUE
LES MYSTÈRES DE LA CINQUIÈME RÉPUBLIQUE
Glénat

SCÉNARIO
PHILIPPE RICHELLE

DESSIN
PIERRE WACHS
ALFIO BUSCAGLIA
FRANÇOIS RAVARD

FLASHEZ POUR VOIR LA BANDE ANNONCE

BD DISPONIBLES

BD GEST'

Glénat
www.glenatbd.com

Le Point

zoom

La Cité des ponts obsolètes, de Federico Pazos

Un jeune homme revient dans la ville de son enfance pour répondre à une offre d'emploi. Il ne tarde pas à se perdre et s'enfonce dans un voyage onirique où il croise divers personnages loufoques, parmi lesquels un homme-orchestre et un accumulateur de bûches. Parvenu à la mystérieuse Cité des ponts obsolètes, il se cherche un chemin entre refus de l'obéissance grégaire et défiance face aux vaines rébellions d'opérette. Comme dans l'existence réelle, l'issue est incertaine et la fin frustrante. Un dessin agréable et une atmosphère surréaliste distinguent cette œuvre venue d'Argentine et ici traduite en québécois.

La Pastèque, 144 p. couleurs, 24,95 €

VLADIMIR LECOINTRE

Valentine, T.3, de Vanyda

Elle a pris des couleurs Valentine dans cette réédition. Et elle rentre en seconde. Au lycée il y a les copines, des nouvelles, et les garçons. On se raconte les vacances. Le train-train d'une adolescente qui a campé avec les parents et embrassé son copain au clair de lune. Valentine revient sur terre. La réalité du quotidien, finalement assez banal, mais dans lequel se reconnaîtront assez bien toutes les lectrices du même âge. C'est aussi le moment pour Valentine de changer de look. La vie est *« à chier »* ? Un constat de Baptiste, un grand, moche, boutonneux qui s'incruste. Vanyda a su restituer peurs et angoisses, petites joies d'une génération qui ne peut pas se raccrocher à grand-chose, si ce n'est aux sentiments. Son dessin est souligné, évocateur, pas compliqué. Valentine mérite bien qu'on s'intéresse à elle.

Dargaud, 96 p. couleurs, 11,99 €

JEAN-LAURENT TRUC

Rachida, aux noms des pères, de Derai, Paulo et Swysen

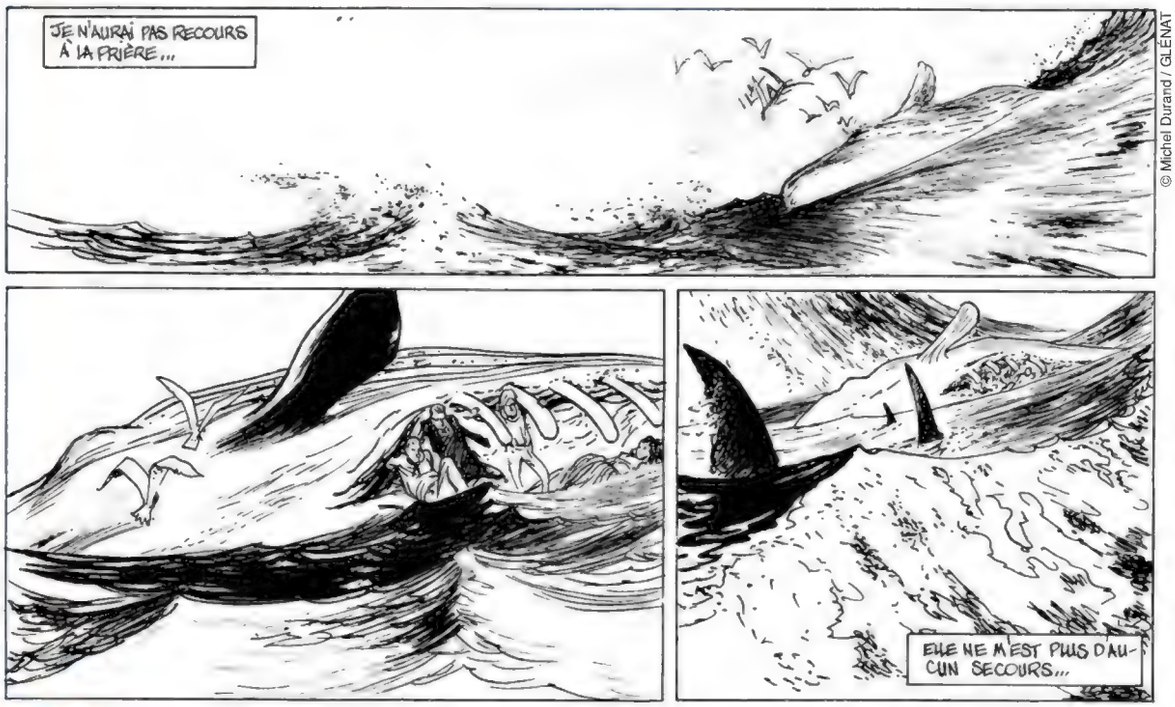
Proche de Nicolas Sarkozy dans son accession à la Présidence, Rachida Dati profita largement de la médiatisation de son image, mais elle ne voulut jamais révéler le nom du père de sa fille Zohra. Le scénariste, qui est journaliste politique, passe donc en revue différentes liaisons avec les puissants de ce monde politique et financier, sans occulter les rivalités politiques qui déchirent l'UMP. Le dessinateur Marco Paulo a particulièrement soigné l'aspect de sa Rachida, et le livre fut publié sans l'accord de la principale intéressée.

12bis, 48 p. couleurs, 12 €

MICHEL DARTAY

Une humanité à la dérive

Avec *Ambre gris*, prévu en deux parties, Michel Durand réagence des motifs de *Moby-Dick* dans un drame maritime morbide et cruel.



© Michel Durand / GLÉNAT

Une poignée de naufragés dérive au milieu des flots tumultueux sur une bien sinistre embarcation : le corps éventré d'un cachalot. Des requins s'acharnent sur la dépouille. Des décennies plus tard, l'un des rescapés revient sur les événements ayant menés à cette ouverture dantesque.

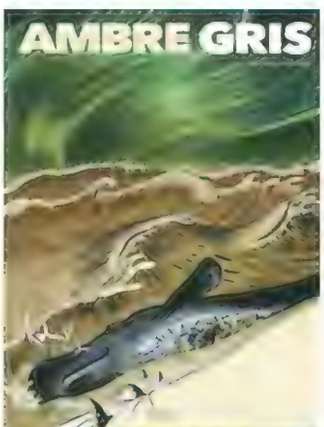
Il était alors curé à bord du navire baleinier ironiquement nommé Belespoir, dominé par le commandant Masquelier, personnage comme il se doit excessif et fou, tyrannisant son équipage avec l'aide de son second. L'appât du gain ne semble pas être la première motivation du despote. Ayant embarqué à bord une jeune fille du nom de Jocelyn, il n'a de cesse de vouloir la posséder et démontrer ainsi la force de sa virilité. Cette dernière étant en fait fort vacillante, il ne peut agir qu'en s'étant baigné dans du « spermaceti ». Cette graisse liquide et blanche que l'on extrait du crâne du cachalot était en effet auréolée d'une réputation aphrodisiaque.

La bande dessinée a multiplié les adaptations du monument littéraire qu'est *Moby-Dick*. C'est ici un héritage que l'auteur ne refuse pas, puisqu'on pourra croiser Herman Melville lui-même au cœur de l'album. Si récemment Patrick Mallet s'était distingué en imaginant la jeunesse du Capitaine Achab, Michel Durand, quant à lui, invente un autre baleinier et une autre folie. En effet, en dehors d'une mémorable scène de pétrissage de mottes de spermaceti puissamment homoérotique, l'œuvre de Melville n'est guère traversée par les problématiques sexuelles qui sont ici récurrentes. Masquelier, jadis violenté physiquement et socialement, est animé par la volonté de dominer. Le narrateur, tout homme d'église qu'il soit, est lui-même motivé par un historique assez trouble.

Pour rendre cette ambiance malsaine, le polymorphe Michel Durand brosse son théâtre sadique d'un trait de caricaturiste qui n'est pas sans évoquer Daumier. Il use de quatre à cinq strips par planche, ce qui, malgré le nombre de pages limité, lui permet de donner une grande densité à son récit et renforce l'impression de confinement du navire par la multiplication de petites cases. Des scènes d'extrême violence s'intègrent ainsi avec fluidité dans la vie quotidienne des marins.

L'ambre gris du titre est cette substance que l'on peut trouver dans les intestins de vieux cachalots et qui est utilisée en parfumerie et en cosmétique en raison de sa fragrance agréable. S'il faut le prendre ici métaphoriquement, on se demande bien, à la fin de cette première partie, où peut résider la merveille au sein des excréments ? Quel espoir y a-t-il à attendre d'une humanité aussi flétrie ?

VLADIMIR LECOINTRE



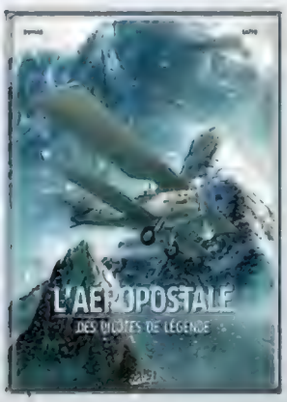
AMBRE GRIS, T.1

de Michel Durand, Glénat, coll. Grafica, 48 p. couleurs, 13,90 €

DUMAS BEC SAÏTO

L'AÉROPOSTALE

DES PILOTES DE LÉGENDE



T.1 GUILLAUMET

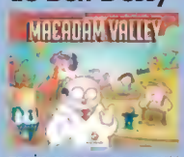
DES HOMMES AU DESTIN HORS DU COMMUN

Découvrez l'incroyable aventure de Guillaumet, pilote de l'Aéropostale, à travers cette nouvelle série BD.

DÉJÀ DISPONIBLE EN LIBRAIRIE.

soleil

Macadam Valley, de Ben Dessy

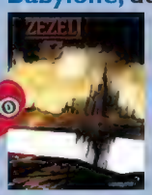


Pas facile de faire rire ou sourire à chaque page avec des strips. Ben Dessy y parvient haut la main avec une recette à la fois assez simple et plutôt complexe : un dessin parfaitement maîtrisé, du *non sense* à tous les étages, de l'humour noir bien tassé. Et surtout, la très bonne idée de faire évoluer tous les gags au sein d'une même ville. Les personnages récurrents s'entremêlent et se répondent, formant ainsi une petite communauté bien déjantée. Le procédé est ingénieux car le lecteur ne demande qu'une chose en refermant le livre : en savoir encore plus sur Macadam Valley et ses habitants.

Même Pas Mal, 72 p. n&b, 15 €

THIERRY LEMAIRE

Babylone, de Zezelj



Zezelj, faut-il encore le dire, est un grand auteur. À l'instar de José Muñoz, ses albums éclatent les limites de la case et remettent en cause les lois de la narration. C'est vrai, chacun de ses récits procurent un sentiment de vertige et ce *Babylone* ne fait pas exception. Plusieurs de ses compositions s'apparentent en effet à de la sculpture tant sa technique donne l'impression que l'encrage s'est fait à coup de burin et de cisaille. Le résultat est un album stupéfiant où abstraction et figuration se côtoient pour former une fable sur la modernité. Une fable qui maudit le progrès, sa suffisance et sa voracité pour tout ce qui ne regarde pas dans la même direction que lui. Magnifique…

Mosquito, 61 pages, couleurs, 13 €

KAMIL PLEJWALTZSKY

Frontline Combat, T.2, Collectif

Les États-Unis d'Amérique, plus que n'importe qu'elle autre nation, s'est construite dans la violence et tout un tas de mythes pour tenter de la justifier. Aujourd'hui on sait par exemple qu'Abraham Lincoln n'était pas cet humaniste glorifié par tant d'ouvrages et que Georges Washington était un tacticien médiocre, voire déloyal. À côté de cela, c'est vrai, nous serions peut-être en train de publier notre magazine dans la langue de Goethe sans l'engagement américain au cours de la dernière grande guerre. Tous les paradoxes de cette nation et ses doutes aussi sur les fondements de son rêve sont palpables à travers les récits de guerre compilés dans *Frontline Combat*. Ce sont ces doutes égrainés çà et là au fil des histoires et la volonté de se débarrasser de tout manichéisme qui font de ce collectif un ouvrage digne d'intérêt ; bien plus que les signatures prestigieuses qui y ont participé.

Akileos, 202 p. n&b, 20 €

KP

DANS LA CUISINE DE RICHARD MARAZANO

Avec cinq sorties depuis le début de l'année, difficile de passer à côté de Richard Marazano, scénariste prolifique depuis la fin des années 90. L'occasion pour en savoir un peu plus sur son processus créatif.

Le Protocole Pélican T.3, *S.A.M.* T.2, *Clandestino*, *Otaku Blue* T.2, *Le Monde de Milo*, l'année 2013 commence fort pour Richard Marazano. Devant tant de sorties, il convenait de discuter avec le scénariste de sa petite cuisine interne.

© Dargaud / Cécile Gabriel

On dit que les écrivains écrivent plus ou moins toujours la même histoire. Quel est le fil rouge ou la thématique qui sous-tend vos livres ?

Je crois avoir des thèmes de prédilection : l'émancipation est le plus central. Lorsque leur dignité est mise à mal, mes personnages ont une propension à la révolte, sous une forme violente lorsque le style du récit le permet, plus symbolique lors de récits pour un public plus jeune. J'aime explorer différents degrés d'intensité dans les thèmes qui me touchent, que ce soient la quête identitaire (et ses liens à l'émancipation) ou le rapport au réel et à l'illusion.

Quelle est l'influence des différents dessinateurs sur l'écriture de vos scénarios ? Comment sont-ils intégrés au processus créatif ?

Si la plupart de mes histoires préexistent à nos rencontres, il est important que nous discutions de ce qui nous anime. Quand notre choix commun est fait, j'écris dialogues et mise en scène en fonction de ce que leur dessin m'inspire. Leur approche graphique m'influence forcément, mon écriture tente alors d'utiliser leur regard sur mon écriture. Si possible ces échanges sont nombreux (même s'ils ne sont pas explicitement formulés), et ils sont enrichissants.

© Marazano et Shang Xiao / DARGAUD

***Clandestino*, *Le Protocole Pélican* et *S.A.M.* sont des récits d'anticipation dans un monde oppressant où il ne fait pas bon vivre. Est-ce votre vision du futur proche ?**

La plupart des récits d'anticipation parlent plus des enjeux du présent que d'enjeux futurs. J'essaye d'utiliser des contextes propices à l'éclosion des enjeux humains, esthétiques et politiques. Pour *S.A.M.*, je ne souhaitais pas a priori écrire un récit post apocalyptique, genre d'habitude très convenu. Le cadre s'est imposé. Je voulais raconter l'histoire d'un sentiment dans un monde qui en serait dépourvu. J'aurais pu l'évoquer dans un récit sur les camps de concentration, mais le poids de l'Histoire aurait été trop important. Il fallait un contexte expurgé de toute référence culturelle. Mes récits sont ils sombres ? Je ne me pose pas cette question aussi formellement. Le ton découle de ce que je veux raconter, j'imbrique les figures dramatiques pour essayer de révéler ce qui me semble un aspect du réel qui me touche.

***Le Protocole Pélican* et *Otaku Blue* ont des ressorts psychologiques et sociologiques, décrits parfois de manière assez technique. Ces domaines vous intéressent particulièrement ?**

Ils me passionnent. Longtemps je n'ai pas compris pourquoi la sociologie semblait dissociée de la psychologie, pourquoi les récits mettent l'accent sur les motivations psychologiques en omettant les motivations sociales ou de classe. (Cela s'explique par l'hypertrophie de la notion de sujet dans la culture occidentale.) La psychologie sociale a été pour moi un véritable choc culturel. L'étude des interactions entre motivations personnelles et contextes de production de ces motivations en permet une description plus fine. Tout scénariste de fiction devrait se passionner pour ces études.

© Marazano et Bufi / BAMBOO / GRAND ANGLE

Par rapport à l'ensemble de votre bibliographie, vous avez finalement peu écrit d'albums historiques. Est-ce un genre qui vous attire moins ?

Je veux des récits intemporels, s'ils ont un cadre historique, ils ne peuvent se réduire à l'exposition d'une époque. Je choisis le contexte d'un récit pour créer l'écrin propice à en révéler la nature intime. Le cadre ne doit pas occulter le propos. Un contexte neutre permet de donner leur place à des éléments essentiels. Je n'aime pas les récits qui sont de l'Histoire romancée et maniérée où la part documentaire est hypertrophiée, mal digérée, et le point de vue banal et officiel. La BD historique m'a souvent ennuyé alors que l'Histoire me passionne.

***Le Monde de Milo* est une histoire jeunesse. Un genre que vous avez peu traité.**

J'ai écrit plusieurs récits destinés à un public jeunesse, *Le Rêve du papillon*, *Cos & Mos*, *Trelawney*, *Cutie B*, et collaboré à Je Bouquine pour des adaptations de classiques de la littérature. Mais je n'essaye pas de calibrer mes récits pour un public. J'écris tout autant *Le Monde de Milo* pour les enfants que pour la part de notre personnalité qui conserve curiosité, goût du jeu et du merveilleux. Beaucoup d'enfants sont touchés par certains de mes récits plus adultes comme *Cuervos*, *Chaabi* ou *Mimik*. Si je prétends à l'universalité du récit d'émancipation, je me dois d'écrire pour tous, sans distinction d'âge de sexe ou d'origine …

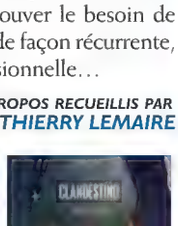
***Clandestino* a des accents politiques (comme *Eco warriors*, *Chaabi* ou *Cuervos*). Avec toujours une immersion dans un pays. Qu'est-ce qui vous attire dans la description de ces pays en crise ?**

Ce n'est pas le pays qui m'intéresse, mais les enjeux humains qu'il peut révéler, ni la crise, mais ce qu'elle nous dit sur nous même. J'essaye d'être rigoureux afin de ne rien dénaturer, ni du sujet, ni du cadre. Il y a des lieux et des temps ou les injustices sociales ou humaines semblent plus criantes. *Clandestino* aurait pu avoir lieu dans n'importe quel pays où des enfants ont participé des guerres (toutes les guerres). L'indécence de la situation de ces enfants soldats dans ce récit fantasmé d'un Vénézuela en guerre, répondait à l'indécence des tentatives de coups d'État orchestrés par les États-Unis dans ce pays (et d'autres) avec le soutien des médias occidentaux. Dans *Clandestino*, le sujet est tout autant Gabriel que le lecteur qui a été dressé à accepter ce scenario catastrophe. Il y a une chaîne de causalité dans les guerres d'ingérence qui va de l'approbation des citoyens des pays ingérant à la situation sur le terrain...

Peut-on voir *Clandestino* comme une sorte de suite de *Cuervos* ?

Pas au sens logique ou sériel, mais je reviens à mes thèmes de prédilections, ce peut être une suite thématique. Je n'ai pas tout dit sur les thèmes que j'aborde. Une vie, un auteur n'y suffiraient pas... La vraie question devrait être : pourquoi éprouver le besoin de creuser ces thèmes de façon récurrente, et, peut-être, obsessionnelle…

PROPOS RECUEILLIS PAR
THIERRY LEMAIRE



À LIRE, NOTAMMENT :

- **LE PROTOCOLE PÉLICAN**
de Marazano et Ponzio, 3 tomes parus, Dargaud
- **LE MONDE DE MILO**
de Marazano et Feirrera, 1 tome paru, Dargaud
- **S.A.M.**
de Marazano et Shang Xiao, 2 tomes parus, Dargaud
- **CLANDESTINO**
de Marazano et Bufi, 1 tome paru, Bamboo / Grand Angle
- **OTAKU BLUE**
de Marazano et Kerfriden, 2 tomes parus, Dargaud

Un enfant élu des dieux unifiera le peuple Inca.
INCA
LAURENT GRANIER, LF BOLLÉE & LIONEL MARTY
Tome 1 : L'Empire des quatre quartiers
POUR EN SAVOIR PLUS
Glénat
www.glenatbd.com
Disponible le 19 juin

Bob Marone, Un parfum de yétis roses, de Yann, Conrad et Yoann

Le rétro mais toujours populaire aventurier imaginé par Henri Vernes pour Marabout sert de prétexte à cette compilation de récits complets. Accompagné de Bill Gallantine (imposant Écossais portant le kilt), l'intrépide petit Français parcourt les quatre coins du globe (décors exotiques et indigènes d'origine garantis !) et affronte l'Ombre mauve et Miss Diling-Diling. Publié dans *Fluide Glacial*, ce matériel restait inédit en album, et le maquettiste Philippe Ghielmetti lui offre une présentation bien conforme à l'esprit de l'époque : dos toilé et papier mat. Et Yoann imite très bien le style de Conrad, quand il veut !

Dargaud, 72 p. couleurs, 19,99 €

JEAN-PHILIPPE RENOUX

Chaman, de Serpieri

Rien de tel que la découverte de la période western de Paolo Eleuteri Serpieri pour se rendre compte de son talent et des choix malheureux qui ont emmaillés sa carrière. Car il y a un gouffre entre les culbutages à répétition de Druuna et ces récits épiques sur les Indiens des grandes plaines. Non pas que les premiers albums consacré à cette brune plantureuse soient dénués d'intérêt, mais était-il bien nécessaire de consacrer huit albums sur le sujet ? Heureusement les éditions Mosquito nous permettent de découvrir de nouvelles facettes de l'auteur et en particulier celles d'un artiste complet, capable de produire des scénarios inventifs et des compositions impressionnantes.

Mosquito, 61 p. couleurs, 13 €

KAMIL PLEJWALTZSKY

Une nuit à Rome, T.1, édition collector, de Jim

Avec Jim, on peut faire comme avec Zidrou, mettre de côté sa production très grand public et chercher les perles moins visibles. Raphaël aime Sophia, mais un amour de jeunesse se rappelle à son bon souvenir, pour ses 40 ans. Craquera, craquera pas ? Un peu du rendez-vous de Bruel (mais dans 20 ans) et des *Petits mouchoirs*, à la sauce crise de quadra. Cette très belle et luxueuse édition (450 exemplaires + 50 HC) prépare le terrain pour le T.2 qui arrive. C'est presque dommage, car la fin de ce volume laisse bien des choses à l'imagination et ferait un excellent *one-shot*. Jim parle de ce qui le touche, et il n'est pas seul. Nous le suivrons, ne serait ce que pour le remercier de l'excellent *Petites Eclipses* fait avec Fane il y a quelques années.

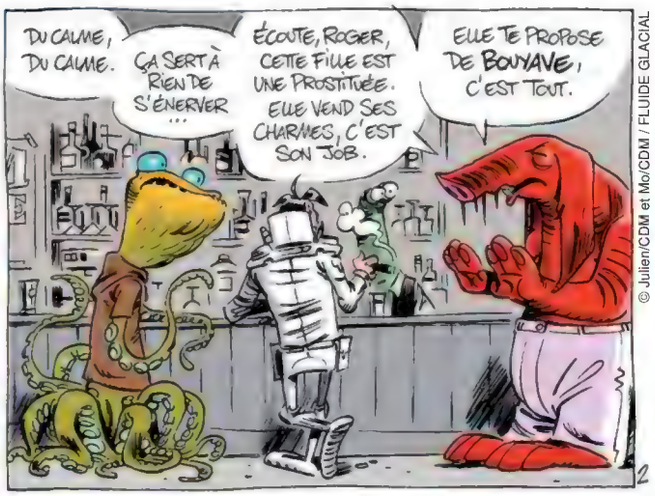
Gomb-r, 112 p. couleurs, 89 €

PHILIPPE CORDIER

MISE EN BIÈRE

Valérian, version pilier de bistrot, c'est lui : Cosmik Roger. Ultime espoir d'une Terre surpeuplée, il sillonne l'univers à la recherche d'une nouvelle planète d'accueil pour 45 milliards de ses congénères.

MAIS JE SUIS BIEN INCAPABLE DE SAUTER AU-DESSUS DE CETTE FILLE...
ELLE DOIT FAIRE MA TAILLE !
JE T'AI PAS DIT DE LUI SAUTER AU-DESSUS, CRÉTIN, JE T'AI DIT DE LA SAUTER ! LA DÉFONCER, QUOI !!

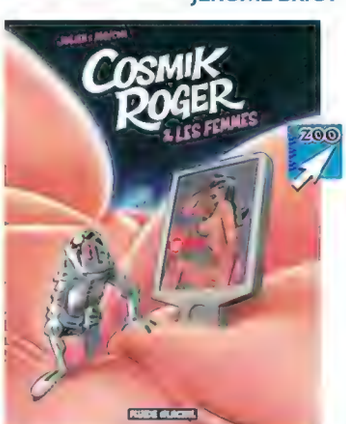

DU CALME, DU CALME.
ÇA SERT À RIEN DE S'ÉNERVER...
ÉCOUTE, ROGER, CETTE FILLE EST UNE PROSTITUÉE. ELLE VEND SES CHARMES, C'EST SON JOB.
ELLE TE PROPOSE DE BOUYAVE, C'EST TOUT.
© Julien/CDM et Mo/CDM / FLUIDE GLACIAL

Enfin. Disons que Roger a un peu sillonné au début. Ensuite, il s'est lancé dans la quête (fructueuse, il faut le reconnaître) d'un bar où évacuer la pression, et en boire plein jusqu'à plus soif. Des pressions. Voilà sept albums que ça dure. Bon, Roger continue de sillonner un peu, entre deux verres. Mais une planète accueillante, autrement dit propice à la vie et qui ne déborde pas déjà d'une multitude d'êtres vivants qui occupent toutes les niches écologiques disponibles, ce n'est pas facile à trouver (tous les scientifiques vous le diront). Donc : frustration, stress et bières, beaucoup. Ou, pour donner une idée de la routine selon Roger : « *Vaisseau, boulot, bistrot* ». Une fois bien ~~imbibé~~ ressourcé, notre héros planétaire ferait volontiers des câlins à une créature consentante, s'il y en avait. Il y en a. D'où le titre de ce dernier album.

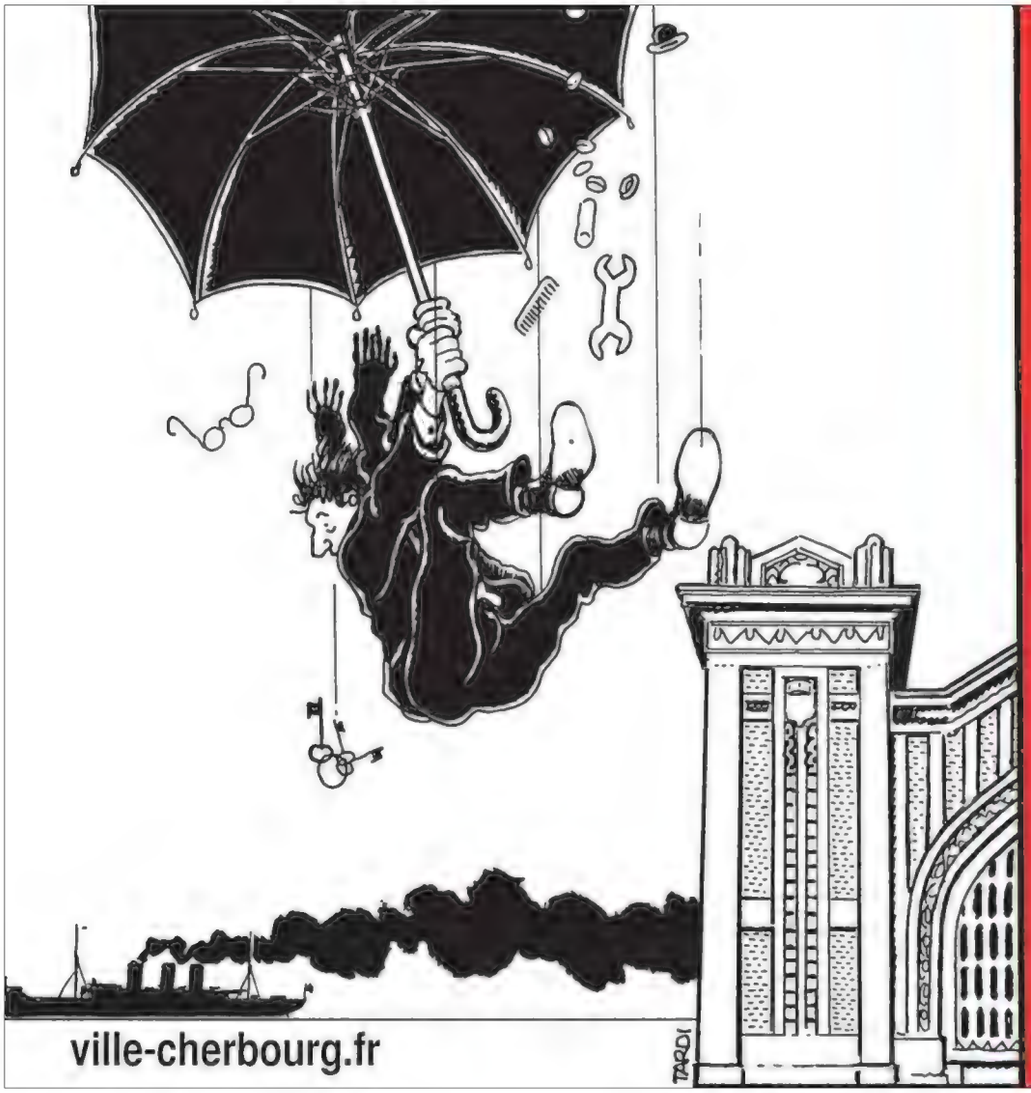
LES ANTIHÉROS NE MEURENT PAS JAMAIS

Ce n'est pas la première fois que Roger se met en quête d'une compagnie féminine (ou assimilée). Ce thème est même récurrent depuis le début de la série. Mais s'il a survécu à Irina, femme fatale de ses premières aventures (et qu'on ne revoit pas dans le tome 7), Roger va littéralement succomber aux sirènes de l'amour. Oui, succomber. Julien et Mo/CDM, qui avaient créé le personnage en 2002 dans *Fluide Glacial* à une époque où le magazine était encore publié en noir et blanc, nous refont le « coup du Lapinot », à la manière de Lewis Trondheim, qui en 2004 avait tué son personnage à grandes oreilles au tome 8. La dernière aventure de Cosmik Roger sera la dernière. Sortez les mouchoirs, il y a une bière qu'il ne finira pas. Adios. RIP. C'est le dernier acte pour Roger. Rideau. La démarche reste assez rare, peu d'auteurs vont jusqu'à zigouiller leur personnage central quand ils s'en sont lassés. Volonté de faire le buzz, peur qu'un éditeur leur demande une suite alors qu'ils n'ont plus du tout envie ? Quelle que soient leurs motivations, ces salauds d'auteurs ont-ils pensé aux victimes collatérales de cet infanticide de papier ! Fragilisée, l'industrie du brassage, qui perd son meilleur client. La maison Aliensbrau, fournisseur officiel de Cosmik Roger, ne s'en remettra jamais. Et les 45 milliards d'humains en attente d'être relogés, hmm ? Que vont-ils devenir, avec cette promiscuité forcée : 90 milliards ? À la mémoire de ce héros de papier qui nous aura fait marrer sans modération, levons nos verres !

JÉRÔME BRIOT



COSMIK ROGER, T.7
COSMIK ROGER ET LES FEMMES
de Julien/CDM et Mo/CDM, Fluide Glacial, 48 p. couleurs, 10,80 €



TARDI

7e Biennale du 9e Art
Cherbourg-Octeville

29 JUIN - 1er SEPT. 2013
SALONS DE L'HÔTEL DE VILLE

ENTREE LIBRE
Renseignements 02 33 23 39 38

LA NOSTALGIE DE DIEU, L'INTÉGRÂÂL DE MARC DUBUISSON

DISPONIBLE CHEZ VOTRE LIBRAIRE, SUR AMAZON OU DIRECTEMENT AUX ÉDITIONS LAPIN - HTTP://EDITIONS.LAPIN.ORG/
DERNIÈRE MINUTE : LA PIÈCE DE THÉÂTRE LA NOSTALGIE DE DIEU SERA JOUÉE CET ÉTÉ AU FESTIVAL D'AVIGNON À L'ATELIER 44
ISBN : 978-2-918653-38-7 DIFFUSION MAKASSAR - POSSIBILITÉ DE LIVRAISON PAR PRISME - LIBRAIRIE@LAPIN.ORG

Bonolon, le gardien de la forêt, crée par Testuo Hara, de Seibou Kitahara et Go Nagayama

Vous connaissiez Totoro, découvrez son cousin Bonolon ! Créé par le mangaka Testuo Hara (*Ken le survivant*) pour ses enfants, ce géant orange esprit de la nature, personnage bienveillant et écolo, distille sa gentillesse dans de courtes histoires où nature, amitiés et bons sentiments ont la part belle. Accompagné de Gon, son petit toutou, il exauce le vœu de ceux qui versent une larme au pied d'un arbre sacré. Mais comme il n'est pas magicien, Bonolon travaille main dans la main avec celui qui a besoin de lui. Cinq histoires toutes mignonnes, qui donnent envie de tenter sa chance en pleurant sous un arbre...

nobi nobi !, 144 p. couleurs, 16,50 €

HÉLÈNE BENEY

Le Pêcheur et les Revenants, de Max Estes

Vos petits pirates adorent se faire peur ? Cet album est pour eux ! On y suit l'histoire d'un vieux pêcheur, qui un soir d'insomnie part dérouler sa ligne. Une fois en pleine mer, il croise la route d'un vaisseau fantôme, bourré à ras babord de spectres de pirates qui ont besoin d'une nouvelle victime, d'une âme toute fraîche pour renouveler leur éclat ! Même s'il est serviable, notre marin n'a pas l'intention de se laisser faire… Les dessins en négatif donnent un max de frissons à cette histoire de pirates et de revenants, dans une atmosphère des plus inquiétantes.

La joie de lire, 32 p. n&b, 9,90 €

HB

La Balade de Yaya, T.7, Le Piège, de Jean-Marie Omont, Patrick Marty et Golo Zhao

Alors que le Japon envahit Shanghai, des milliers de Chinois fuient dans le plus grand des chaos. Mais la petite Yaya fausse compagnie à ses parents… La mignonne petite fille riche et ingénue va se lier d'amitié avec Tuduo, gamin des rues débrouillard : ensemble, ils vont traverser la Chine à la recherche des parents de Yaya. Dans ce tome 7 (sur 9 tomes prévus), on retrouve Yaya amnésique après son attaque de loups, accompagnée de Zhu. Tuduo et Sauce d'huître sont sur ses traces pour la sauver. Une balade toujours aussi enchanteresse, à faire sans détour ! Pour les retardataires, deux intégrales reprennent les six premiers tomes de la série…

Fei, 96 p. couleurs, 8,50 €

HB

LE PETIT PINGOUIN KIKI

KIKI DE TOUS LES FUTURS KIKI

« Si vous avez aimé* Huis Clos *de Sartre, vous allez adorer Kiki fait caca ! ». **Quand Vincent Malone, autoproclamé Roi des Papas[1], revient avec une nouvelle série de livres pour tout-petits, on tend l'oreille (et l'œil). Avec pour personnage principal Kiki, king de la banquise, ces livres annoncent un iceberg de fraîcheur dans les lectures de l'été.**

© Malone et Cornalba / SEUIL JEUNESSE

Après avoir fait pouffer de rire et bouger le « *body* » de plusieurs générations sur ses chansons enfantines (comme le sacré prout-en-train *Ours qui pète et qui rote*) ou ses livres jeunesse, Vincent Malone se réassocie au dessinateur Jean-Louis Cornalba pour lancer une toute nouvelle série déjantée, destinée aux petits à partir de 3 ans.

KIKI ÉCOLO

On y découvre Kiki, petit pingouin rigolo et écolo, qui après une enfance heureuse auprès de son papa et sa maman se retrouve embarqué dans d'étonnantes aventures le jour où son coin de banquise craque. Dérive du Kiki, sauvetage par des écolos véreux… Bref, vogue la galère pour Kiki, qui est bien parti pour faire le tour du monde !

Le petit pingouin, qui n'a pas froid aux yeux, fera découvrir avec le sourire à vos riquiquis la partie immergée de l'iceberg : avec le réchauffement climatique, la banquise craque, les sacs plastiques de tous pays migrent invariablement vers la mer et les plus angéliques sentiments du monde cachent parfois le pire des business, souvent délicatement aromatisé au mensonge. Et tout ça, sans avoir l'air d'y toucher, parce qu'on peut aussi lire Kiki juste pour rigoler !

Sûr qu'avec son humour et ses calembours, Kiki va faire ricaner petits et grands. Mais en plus, la bonne idée de la collection est que l'on pourra retrouver Kiki sous deux formats, les grands pour les aventures du héros (genèse de Kiki, Kiki en Amérique…) et les petits pour les sujets du quotidien (le caca, les camps de vacances, l'école…). Au-delà de l'humour du texte ou du comique de situation, les albums de Kiki sont en plus servis par des dessins truffés de détails qui ne manqueront pas de passionner les petits yeux, pour lire et relire à l'infini tous les *Kiki*.

HÉLÈNE BENEY

...DU COUP, ON S'EST ÉCLATÉ AU KARAOKÉ ! (c'est quand on chante en play-back.)
Tout, tout, tout vous saurez tout sur le Kiki !
1000m
MASSIAC
«Merdocu, Merdocu !...»
«Hakounamatataaaa»

© Malone et Cornalba / SEUIL JEUNESSE

[1] *Le Roi des Papas*, album de chansons pour enfants.

Les livres de Kiki existent en taille Kiki (S) et Rikiki (XXS). Par Malone et Cornalba, Seuil Jeunesse.

⇨ KIKI

(FORMAT 21X21, 48 P. COULEURS, 8,90 €)

- *Kiki, King de la Banquise*
- *Kiki en Amérique*

(à paraître en octobre)

⇨ RIKIKI

(FORMAT 16X16, 32 P. COULEURS, 5,90 €)

- *Kiki fait caca*
- *Kiki fout le camp*
- *Kiki kiffe l'école*

(à paraître en août)

Le Visiteur du Futur

UNE AVENTURE INÉDITE DE LA SÉRIE CULTE LE VISITEUR DU FUTUR, POUR LA PREMIÈRE FOIS EN BANDE-DESSINÉE !

En 2550, la Terre sera ravagée.

Enfin, pour les survivants de 2550, elle est déjà ravagée. Sauf si on remonte le temps et qu'on annule les catastrophes qui l'ont menée à sa perte ! Mais quand on veut sauver l'Humanité, il faut savoir bien s'entourer… Et l'avantage de voyager à travers l'Histoire, c'est de pouvoir recruter son équipe parmi les plus grands. Et il n'y a pas plus grand… qu'Alexandre le Grand !

- *Déjà disponible en librairie* -

ankama editions

4

Spirou en majesté

© Dupuis

Les histoires du petit groom ont été racontées par tellement d'artistes différents qu'il fallait bien une exposition pour en montrer toute la variété. De Rob-Vel à Vehlman/Yoann, en passant par Jijé, Franquin, Fournier, Tome/Janry ou Chaland, ils sont 22 auteurs au total dont on peut admirer pour chacun quelques planches originales. Ajoutez à cela des documents variés de l'époque des premières années de publication, une évocation de la vraie-fausse rédaction du *Journal de Spirou* (avec Gaston, L'Élan, Le Gang Mazda, Le Boss et L'atelier Mastodonte) et vous ravirez à coup sûr tous les fans du compagnon de Spip et du Marsupilami.

Spirou un héros dynamique, Musée de la BD d'Angoulême, du 29 juin au 6 octobre 2013

THIERRY LEMAIRE

Des chiffres et des bulles

Xavier Guilbert, rédacteur en chef du site du9.org, a l'habitude depuis huit ans de proposer son analyse du marché de la bande dessinée, à partir des chiffres du rapport Ratier de l'ACBD et des panels Ipsos et Gfk. Cette année, double innovation. D'une part, l'étude va bien au-delà de la simple année écoulée et dresse un panorama des années 2000. D'autre part, elle est pour la première fois disponible sous format papier. Ce serait donc deux fois dommage de se passer d'un petit livret pas vraiment rose, mais souvent très éclairant, sur la situation et l'évolution du secteur et de ses principaux acteurs.

Numérologie 2012, de Xavier Guilbert, Editions H, 124 pages, 10 €

THL

Tardi fondu d'estampe

La particularité de la Biennale du Neuvième art de Cherbourg est d'exposer les auteurs de bande dessinée dans leur rapport avec l'estampe. Après Loustal, Pratt ou Mœbius, c'est au tour de Tardi, un autre artisan du Neuvième art, de montrer ses productions en phototypie, héliogravure et lithographie. Ajoutez à cela l'ensemble des planches du *Secret de l'étrangleur* (avec les cinq fins différentes) et vous aurez une exposition qui montre que les plus grands dessinateurs de bande dessinée sont fascinés par toutes les techniques d'impression, même les plus inusités. À découvrir absolument pendant tout l'été.

Biennale du 9e art, Cherbourg, du 29 juin au 1er septembre 2013

THL

Bilal retrouve UN SECOND SOUFFLE

Invité par le Musée des arts et métiers à associer la collection de l'établissement à son œuvre, Enki Bilal propose avec *Mécanhumanimal* une réflexion sur l'Homme et un beau panorama de ses albums.

Après être copieusement restés sur notre faim en lisant son dernier album (*Julia & Roem*), puis en parcourant sa dernière exposition (*Les Fantômes du Louvre*), nous étions sérieusement sur nos gardes en pénétrant dans le Musée des arts et métiers de Paris. Alors disons-le sans ambages, avec *Mécanhumanimal*, on retrouve le Enki Bilal qu'on aime, inventif, visionnaire, à l'humour tout en finesse. Déjà, le lieu est fort bien choisi, car il correspond parfaitement à l'univers de l'artiste, dans lequel l'homme et la machine sont souvent intimement imbriqués. Le titre de l'exposition exprime d'ailleurs cette hybridation, par un néologisme assez parlant. Rien d'artificiel donc, dans cet exercice imposé d'interaction avec les collections du musée. On sent même que le dessinateur a pris grand plaisir à dénicher des objets parfois incongrus dans les réserves pour les mettre en regard de ses planches et illustrations. Le détournement de leur fonction dans des cartels pleins d'esprit et souvent drôles donne un ton que n'auraient pas renié Georges Pérec ou Boris Vian. Le résultat est à la fois une belle porte d'entrée à la visite (passionnante) du musée et un panorama des thématiques traitées dans les bandes dessinées de l'artiste né à Belgrade en 1951.

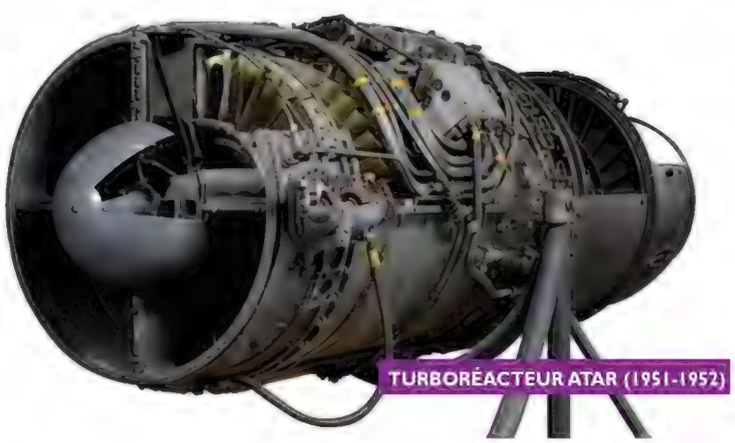
© Enki Bilal / Casterman, 2013

MÉCANHUMANIMAL #03, 2013 (TOILE INÉDITE)

DES MACHINES ET DES HOMMES

Certes, les parties de l'exposition dédiées aux passions humaines, aux animaux ou à la Terre, ont peu de rapport avec les arts et métiers. Mais Bilal retombe sur ses pattes avec élégance en trouvant une connexion séduisante, avec par exemple ce « *provocateur de beauté enrichi* », en réalité une fontaine permettant d'ajouter de la radioactivité dans l'eau, dans un but… thérapeutique. En ce qui concerne les parties consacrées aux machines et à la guerre, le lien est plus évident mais toujours présenté avec beaucoup de finesse, comme avec ce « *goupillon à monothéisme divergent* », en fait un compas monogyroscopique utilisé dans la marine. Et pour celles et ceux qui resteraient insensibles à la poésie des machines, ils trouveront leur compte en admirant le trait de l'artiste à travers une centaine d'œuvres originales. Notamment certaines planches de *Partie de chasse*, de *La Foire aux Immortels* et la couverture des *Phalanges de l'ordre noir*. De petits bijoux qu'on a du mal à quitter des yeux.

THIERRY LEMAIRE



© Musée des arts et métiers – Cnam/photo Michèle Favareille

TURBORÉACTEUR ATAR (1951-1952)

Enki Bilal
MÉCANHUMANIMAL
AU MUSÉE DES ARTS ET MÉTIERS
EXPOSITION 4 JUIN 2013 / 5 JANVIER 2014
Musée des arts et métiers, 60 rue Réaumur, Paris 3e

MECANHUMANIMAL

exposition au Musée des arts et métiers jusqu'au 5 janvier 2014, 60 rue Réaumur 75003

... ILLUSTRATION - BD - GRAPHISME - PAO ...

Professionnalisez votre talent !

avec l'ÉCOLE À DISTANCE spécialiste des MÉTIERS CRÉATIFS

PRÉPARATION AU DIPLÔME

- BTS Design graphique

FORMATION MÉTIER

- Dessinateur-auteur de BD
- Dessinateur illustrateur
- Designer graphiste
- Maquettiste PAO

OPTIONS DE SPÉCIALISATION

- BD
- Retouche numérique
- Webdesign
- Illustration jeunesse

\+ Préparation "à la carte" aux concours des écoles d'arts appliqués.

Formations accessibles à partir de 16 ans avec un niveau 3ème, sauf les préparation aux BTS (bac nécessaire)

AUTRES FORMATIONS

DÉCO-DESIGN : Décorateur d'intérieur - Décorateur Merchandiser - Prépa au BTS design d'espace

PHOTO : Photographe de studio - Reporter photographe - Photographe de mode

MODE : Styliste créateur de mode - Designer textile

Avec LIGNES & FORMATIONS découvrez une nouvelle manière de vous former !

Flexible

- Vous étudiez chez vous, en direct de votre univers
- Vous travaillez à votre rythme
- Vous commencez votre formation dès votre inscription finalisée

Interactive

- Vous bénéficiez des dernières avancées pédagogiques
- Vous échangez à la demande avec vos formateurs par mail ou par téléphone
- Vous êtes toujours connecté(e) à l'école grâce à votre Espace PERSO online personnalisé

Professionnelle

- Vos formateurs sont tous des professionnels du secteur
- Vous réalisez des stages auprès de professionnels en exercice
- Vous préparez votre book personnel tout au long de votre

Lignes et Formations sarl - RCS Paris B 452 224 181

LIGNES & FORMATIONS

Établissement privé d'enseignement à distance
soumis au contrôle pédagogique de l'Education nationale
5 avenue de la République 75011 PARIS

www.lignes-formations.com

N° Vert 0800 007 051
appel gratuit depuis un poste fixe

POUR EN SAVOIR PLUS renvoyez ce bon **SANS AFFRANCHIR**

à Lignes et Formations - Libre réponse 28070 - 75533 PARIS CEDEX 11

précisez la formation qui vous intéresse

ZOO 1307-1

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Téléphone |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de naissance |_|_|_|_|_|_| (à partir de 16 ans)

Niveau d'études/diplôme(s) ..... Profession .....

Conformément à la loi «Informatique et libertés» du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

10 bougies sur le Clafoutis

Il est bien court, le temps des cerises ? Pas tant que ça : les éditions de la Cerise ont dix ans ; leur revue *Clafoutis* itou, dont le cinquième opus est sorti du four en 2013. Pour fêter ça, nous avons cuisiné Guillaume Trouillard.

© éditions de la Cerise

En 2003, alors qu'il sort de cinq ans aux Beaux-arts d'Angoulême, Guillaume Trouillard rencontre un monde éditorial peu enclin à accueillir les idées et les envies graphiques qu'il a développées avec ses amis Sébastien d'Abrigeon, Grégory Elbaz, Thomas Gosselin, Samuel Stento, Charles Razack ou Vincent Perriot. Il y a d'un côté les grands éditeurs de bande dessinée, qui ne jurent que par la BD d'aventure classée en genres ; d'autre part les éditeurs indépendants qui sont focalisés sur l'autobiographie. Ne se reconnaissant dans aucun de ces deux mondes et peu désireux d'entrer dans le moule, il crée sa propre structure éditoriale, Les éditions de la Cerise, pour publier une des plus belles revues graphiques du 3e millénaire : *Clafoutis*.

« DIX ANS DE BONS ET NOYAUX SERVICES »

Luxueux, repérable à ses couvertures en bichromie noir et cuivre, Clafoutis offre à ses contributeurs un espace de liberté de création totale ; allant jusqu'à changer de papier dans la revue pour servir au mieux l'intérêt d'un sujet ou le style d'un auteur. La bande dessinée y tient une grande part, mais d'autres types d'expérimentations autour du texte illustré ou du dessin pur y sont pratiqués. « *Nous avions une formation d'auteur de BD, mais notre intérêt ne se limite pas à ça. Notre pratique a tendance à partir dans pas mal de directions et à tenter des passerelles. Graphiquement, il y avait une identité forte aussi, pas forcément dans l'air du temps mais affirmant toujours la primauté du dessin* », explique Guillaume Trouillard.

En dix ans et cinq numéros, Clafoutis a accueilli, en plus du noyau dur du début, des auteurs confirmés comme David B., Emmanuel Guibert, Carlos Nine ou Sergio Toppi ; des graphistes d'autres horizons parfois aussi, comme les Chinois Dai Dunbang et Li Zhiwu. Et si la recette du Clafoutis, fournie dans le premier rabat de couverture, passe de la recette de Grand-maman dans le n°1, à la cuisine moléculaire dans la dernière livraison, les envies graphiques du dessinateur-éditeur connaissent peut-être la même évolution : « *Ça fonctionne par phases. J'ai besoin parfois de faire des pauses avec la bande dessinée, voire même avec la fiction tout court. Puis l'envie revient, souvent pour prendre des voies différentes.* »

PARCIMONIE ET QUALITÉ

En plus de *Clafoutis*, La Cerise édite quelques livres. Rares. Quatorze en dix ans, une parcimonie éditoriale complètement à contre-courant de l'époque. Mais ce sont des livres extrêmement travaillés, tant sur la forme que sur le fond, et qui se font remarquer. *Colibri*, Prix des lecteurs de *Libération* en 2008, est un conte écolo et surréaliste, provoqué par le choc culturel d'un voyage en Chine, à une époque où elle était en train de passer de la quasi-féodalité à l'ultra-modernisme. *La Saison des flèches*, avec Samuel Stento, a été sélectionné à Angoulême en 2010. On y voit une famille de banlieusards se projeter en plein Far-West, grâce aux conserves indiennes de Mulligan's. De son côté, Vincent Perriot, l'un des piliers de *Clafoutis*, et qui publie des livres chez Dargaud ou Dupuis, réserve ses productions les plus novatrices (*Entre deux*, *Dog*) à la Cerise. Au programme cette année, pour les dix ans de la structure et de la revue, des expositions, des rencontres en librairies, des concerts dessinés. « *On devrait finir en rassemblant une bonne partie de notre matériel pour une expo rétrospective au festival de St-Malo* », conclut Trouillard. Rendez-vous est pris !

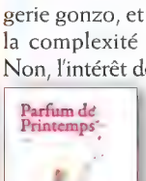
JÉRÔME BRIOT

➪ **CLAFOUTIS N°5,**
collectif dirigé par Guillaume Trouillard
Les Éditions de la Cerise, 128 p. coul., 24 €

UN PARFUM DE DÉBAUCHE

L'Espagnol Ikna a sa façon toute personnelle de sacrer le printemps : sans finesse, ni beaucoup de tendresse. Mais un maximum d'excitation.

Lire par le menu *Parfum de printemps* produit un contraste saisissant entre la polissonnerie de la couverture et l'explicitation sans fard de cette compilation d'expériences sexuelles narrées par des mâles très latins. Pas de sophistication ici, mais le déchaînement de fantasmes pornographiques qui s'apparenteraient au top cinq des catégories reines des meilleurs sites Internet du cru. Iknéa cible clairement son public, celui doté de chromosomes XY et amateur d'imagerie gonzo, et se moque comme d'une guigne de la complexité psychologique ou sentimentale. Non, l'intérêt de *Parfum de printemps* est plus basique et animal : celui d'assouvir un plaisir immédiat. Et, sur ce point, Ikna sait instantanément dépeindre des ébats excitants, brutaux, à même de réveiller d'un coup d'un seul les sens cet été.



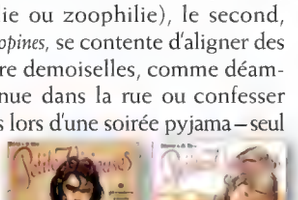
BERTRAND SIBÉRIEN

⇨ **PARFUM DE PRINTEMPS**
d'Ikna,
Tabou, 48 p. couleurs, 9,90 €

LE VICE DANS LA PEAU

Les Petites vicieuses, **série menée par Mónica et Béa aux éditions Dynamite, surprend par la variété des procédés mis en œuvre.**

Il est inhabituel d'observer une telle différence de style, aussi bien graphique que narratif, entre deux volumes d'une même série. Parus dans la bien-nommée collection Canicule de l'éditeur Dynamite, tout oppose en effet les deux premiers tomes des *Petites vicieuses* : le premier est monochrome, le second tout en couleurs ; l'un adopte un trait réaliste, l'autre une veine et un humour plus franchement cartoons. Les albums contrastent surtout par la tonalité des intrigues coquines qui se succèdent. Là où l'album inaugural, sous-titré *Premiers émois*, couvre un large spectre de déviances voire de tabous (saphisme, inceste, nécrophilie ou zoophilie), le second, sous-titré *Secrets de copines*, se contente d'aligner des défis égrillards entre demoiselles, comme déambuler en petite tenue dans la rue ou confesser des secrets canailles lors d'une soirée pyjama – seul un fantasme uro tranche avec l'atmosphère bon enfant. À l'impression de transgression peu excitante du premier, réservé à

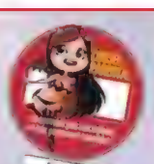


un public initié, s'opposent les fantaisies plus sexuellement correctes, oserons-nous dire normalisées, d'un second plus allusif. Perversion contre suggestion, l'éternel débat qui trace la frontière entre BD érotique et pornographique, est cette fois en faveur du plus heurtant des deux albums, au final plus cohérent avec le titre de la série.

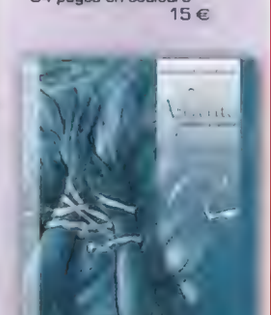
GERSENDE BOLLUT

⇨ **LES PETITES VICIEUSES, T.1 & 2**
de Mónica et Béa, Dynamite, coll. Canicule,
48 p. n&b (T.1) et couleurs (T.2), 11 €

NOUVEAUTÉ



PARFUM DE PRINTEMPS
IKNA
978-2-35954-046-8
23,3 x 31,7 cartonné
64 pages en couleurs –
15 €



LES APHRODITES
EMMANUEL MURZEAU
978-2-35954-044-4
48 pages
23 x 32 cartonné –
15 €

CATLADY
XAVIER DUVET
978-2-35954-053-6
23,3 x 31,7 cartonné
48 pages en couleurs –
15 €

BLACK CITY 2
RASTRELLI / NUTI
978-2-35954-058-1
23,3 x 31,7 cartonné
48 pages en couleurs –
15 €

JUSTINE ET JULIETTE DE SADE
RAULO CACERES
978-2-35954-057-4
23,5 x 32,3 cartonné
144 pages en noir et blanc –
25 €

CENDRILLON
TRIF
978-2-35954-061-1
23,5 x 32,3 cartonné
48 pages en couleurs –
15 €

Tabou BD
la bande dessinée sans interdit
www.tabou-editions.com
Contactez-nous dès maintenant : 01 64 24 70 38
Diffusion DED-DEDIF — Distribution DILISCO

TALES OF XILLIA
SIDE;MILLA

UNE AVENTURE INOUBLIABLE À VIVRE AUSSI DANS UN MANGA ÉPIQUE !

VOLUME 1
DISPONIBLE
EN LIBRAIRIES

Plus d'informations sur
www.doki-doki.fr

DOKI DOKI

Visionnez la bande-annonce

©BUTSUMETSU NOMATA © KOSUKE FUJISHIMA © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc. ® Tales of XILLIA

Japan Expo

Retrouvez le manga Tales of Xillia à Japan Expo
sur le stand Doki-Doki (BB 14)

TALES OF XILLIA™

LE JEU À SUCCÈS DÉBARQUE DU JAPON LE 9 AOÛT

- *Plus de 100 heures de jeu*
- *Un tout nouveau système de combat coopératif*
- *La première collaboration entre Mutsumi Inomata et Kosuke Fujishima, deux maîtres du chara-design de la série Tales of*

Précommandez maintenant l'édition collector Milla Maxwell sur www.talesofgame.com

D1 edition

© MUTSUMI INOMATA
© KOSUKE FUJISHIMA
Tales of XilliaTM & © 2011 NAM Inc.

'PlayStation', 'PS3', and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Les Mystérieuses cités d'or – Le Vol du condor
Ynnis Interactive

© Sony Computer Ent

On l'aura compris : 2013 est l'année du *revival* des *Mystérieuses cités d'or.* Ynnis Interactive saute sur cette occasion pour proposer un petit jeu, un *runner* à *scrolling* vertical sur trois dimensions. Très arcade, le but est de diriger le vaisseau condor en évitant les obstacles pour mieux foncer sur des bonus d'accélération, d'invulnérabilité et d'énergie lumineuse. Plutôt beau et fluide, il ravira les nostalgiques pour ses sessions de jeu courtes et son *gameplay* à l'accéléromètre facile à prendre en main.
Téléchargeable sur iTunes et Google Play

JULIEN FOUSSEREAU

XCOM Enemy Unknown iPad Edition
2K Games

Sorti précédemment en multisupports (voir *Zoo* n°45), l'excellentissime *XCOM Enemy Unknown* se voit porter sur iPad. Vous avez bien lu : porter. Nulle adaptation au rabais ici avec un *gameplay* tronqué. On a bien affaire à ce fer de lance du jeu tactique au tour par tour, comprenant toute la complexité gestionnaire, tant dans l'intendance de notre centre de résistance contre l'ennemi extraterrestre que dans les dangereuses missions avec leurs lots de combats stratégiques. La domestication du tout tactile s'opère sans le moindre problème et confère à *XCOM* un statut de classique du genre sur tablette.
Téléchargeable sur iTunes

JF

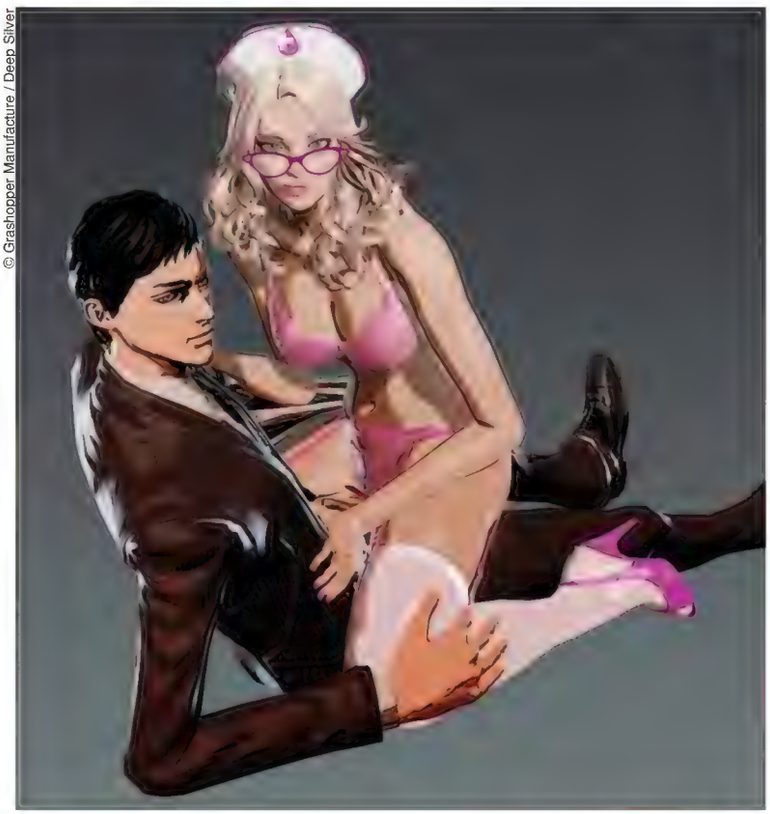
One Piece Pirate Warriors 2
Namco Bandai

Au vu du succès colossal de *One Piece*, Namco avait fait appel à Tecmo Koei pour développer un opus *beat'em all* intitulé *One Piece Pirate Warriors*. Et, à l'inverse de bien des titres exploitant une licence célèbre, ce *One Piece Pirate Warriors* s'en sortait bien grâce à une forte inspiration de *Dynasty Warrior* dans les mécaniques de jeu et un *cel-shading* qui respectait harmonieusement le *character design* du manga d'Eichiro Oda. Il manquait peut-être une richesse des contenus. La suite entendra bien corriger tout cela avec une multiplication des personnages jouables et un peu plus de challenge.
Exclusivement sur PS3

JF

Suda51, L'ASSASSIN STYLÉ

Killer is Dead, le nouveau bébé de Goichi Suda dit Suda51, s'envisage comme une œuvre somme des obsessions stylistiques et thématiques qu'il véhicule depuis bientôt une décennie : du sang, de la fureur et du sex-appeal. Avec, chose nouvelle, un *gameplay* fun et nerveux.



© Grasshopper Manufacture / Deep Silver

On reconnaît l'auteur à sa patte identifiable entre mille. Suda51 appartient à ce club. *Killer 7*, *No More Heroes*, *Lollipop Chainsaw* (voir *Zoo* n°41), tous les *gamers* ayant approché ces titres reconnaîtront l'ADN du célèbre *game designer* japonais : cet équilibre indéfinissable entre charisme iconique de ses héros et penchant prononcé pour la violence hyperbolique, ultra-sanglante, atténuée par une direction artistique ombragée (dite « *cel-shading* ») et des touches mignonnement graveleuses sur le beau sexe. *Killer is Dead* est peut-être, en ce sens, le plus fort concentré de l'essence Suda51 à ce jour. Certes, ce n'est pas le jeu le plus avancé techniquement, loin s'en faut. Cela étant dit, à une époque où trop de softwares sont excessivement standardisés afin de plaire au plus grand nombre, Goichi Suda n'a jamais cessé de réaliser un corpus culotté, sexy et provocateur. Et, cela fait un bien fou.

COSTARD HÉMOGLOBINE

La base de *Killer is Dead* tient de la formule : dans un futur pas si lointain, le joueur incarne Mondo Zappa, un assassin employé par la Bryan Execution Firm. Bryan Roses, son patron cyborg, lui assignera 13 contrats, 13 criminels et chefs de clans particulièrement dangereux qu'il devra éliminer. Découpé en autant d'épisodes, l'histoire de *Killer is Dead* adopte une rythmique de série télé où chaque niveau représente un épisode se suffisant à lui-même, dévoilant progressivement une intrigue fil rouge reliant le tout. *Hack'n'slash* oblige, Mondo Zappa donne dans le tranchant avec un katana comme arme première et un bras bionique dissimulant un flingue à la puissance évolutive et utile pour les attaques à distance. Les deux armes sont liées par le sang. En effet, la lame taillant la chair ennemie récolte son sang pour l'emmagasiner. Ce dernier remplit alors une jauge graduée d'adrénaline pour déclencher des exécutions spectaculaires.

SANG NEUF

On s'adonnait aux jeux made in Suda 51 pour leurs délires avant-gardistes et visuels au détriment, souvent, d'un *gameplay* assez basique et utilitaire, pour ne pas dire simpliste. Mais, ça, c'était avant *Killer is Dead*. On est agréablement surpris d'entrée de jeu par la nervosité des contrôles, avec des temps de réponse au poil, une part belle à l'esquive et la contre-attaque, à maîtriser vite pour enchaîner les combos dévastateurs face à des hordes ennemies très offensives et, surtout des boss retors comme pas permis. La clef du plaisir de *Killer is Dead* repose donc sur un mélange instinctif entre parade, tranchage et sulfatage en séquences brèves. Enfin, le petit plus émoustillant est sans conteste les missions annexes de drague Gigolo consistant à zieuter décolletées et entrejambes de superbes créatures à accoster dans des bars à leur insu afin d'augmenter la puissance de feu sur le terrain… Sans atteindre le degré de perfection d'un *Bayonetta*, le dernier né de Suda51 semble bien être l'accomplissement de sa griffe oscillant entre boucherie stylisée et griserie des jolies pépées. La formule gagnante de cet été.

JULIEN FOUSSEREAU

KILLER IS DEAD
Hack'n'slash
Grasshopper Manufacture / Deep Silver
Sortie en août 2013 sur Xbox 360 et PS3

Destruction présidentielle

En sortant un mois avant le rouleau-compresseur Grand Theft Auto V, le quatrième épisode de *Saints Row* joue son va-tout. Il a pour lui une absence de complexes et une foi assez remarquable dans sa connerie assumée.

© Volition / Deep Silver

Longtemps, la franchise *Saints Row* a souffert d'être ce que l'on appelle un « GTA-like », c'est à dire un cousin éloigné du simulateur *larger than life* de gangster urbain en monde ouvert que la saga *Grand Theft Auto* (*GTA*) a achevé de rendre culte. Son développeur Volition a toutefois su tirer son épingle du jeu. Alors que Sam et Dan Houser, les fondateurs de Rockstar, ont emmené *GTA IV* vers une dimension plus adulte, brutale et amère, *Saints Row The Third* a creusé à la foreuse XXL le sillon de la surenchère et de la provocation, à l'image des combats rapprochés à coups de godemichés géants.

TOUJOURS PLUS LOIN. TOUJOURS PLUS CON.

Saints Row The Third brillait par sa laideur criarde, ses bugs et son hallucinante connerie régressive (c'est un compliment. Si, si!) mais se retrouvait lesté par son mode histoire riquiqui. Celle de *Saints Row IV* a de quoi rendre hilare : dans un avenir proche, le chef des Saints (vous) accède à la présidence américaine. À peine investi, des aliens bêtes et méchants envahissent la Terre et capturent l'hôte de la Maison Blanche... Il s'évadera de sa geôle pour revenir super-héros avec une batterie de pouvoirs et d'armes extravagantes à donner des complexes à Marvel et DC confondus. *Saints Row IV* est la promesse d'un délire terminal d'un crétinisme hilarant (ne pas hurler de rire devant le flingue Dubstep), certifié 100 % mauvais goût. Ce pur fantasme virtuel de sale gosse n'attend que vous à la Japan Expo.

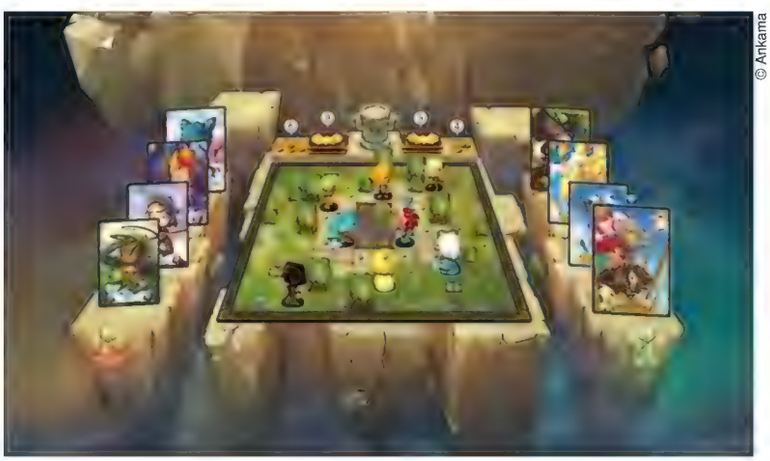
JULIEN FOUSSEREAU

⇨ SAINTS ROW IV
Action / Aventure
Volition / Deep Silver
Sortie le 23 août sur PC, Xbox 360, PS3

Sur un coup de dés...

Loin de se démentir, le succès de *Wakfu* et *Dofus* a poussé Ankama à lancer depuis six mois *Krosmaster Arena*, un jeu de plateau gratuit en ligne prenant et plus fin qu'il n'y paraît.

Marre des pouces abimés sur le pad à force de trucider frénétiquement tout ce qui bouge ? Ankama propose un peu de finesse avec *Krosmaster Arena*, une alternative conviviale et efficace sous forme de jeu de plateau gratuit en ligne au tour par tour. Après avoir constitué chacun son équipe de combattants, deux joueurs s'affrontent pour la mainmise des galons de gloire que l'on peut obtenir en décimant l'adversaire ou par leur achat au moyen de « kamas », la monnaie locale.


© Ankama

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

Basé sur le système éprouvé de dépenses de points et d'actions, chaque clan déploiera ses pions et sa stratégie avant de passer à l'attaque. Il faudra ainsi prendre en compte la portée des pouvoirs magiques ou les lignes de vue des frappes à distance par le biais du quadrillage. C'est là qu'intervient la part de hasard avec des dés d'attaque et de défense ayant une incidence sur les statistiques du personnage visé. Sa mort entraîne alors une redistribution des galons. La victoire est prononcé quand un belligérant les a tous perdus. Esthétiquement, on reconnaît instantanément le savoir-faire d'Ankama qui est même allé jusqu'à commercialiser un vrai jeu physique aux finitions parfaites. Le complément idéal pour profiter de ce jeu faisant appel à un grand sens tactique lors d'éventuelles vacances non connectées.

JÉRÔME HANICHEL

⇨ KROSMASTER ARENA
Ankama
www.krosmaster.com

Metro Last Light
Deep Silver

© Deep Silver

Initialement annoncé début février (y compris chez nous, voir *Zoo* n°45), *Metro Last Light* a malheureusement souffert de la liquidation de THQ, son précédent éditeur. Depuis récupéré par Deep Silver, l'histoire s'est plutôt bien finie, commercialement parlant, avec des ventes encourageantes pour la suite de ce FPS ukrainien post-apocalyptique à la beauté funèbre et à l'ambiance marquée. Quelques points viennent toutefois noicir le tableau, comme un suivi assez linéaire, laissant au fond peu de marge de manœuvre, et une intelligence artificielle ennemie trop souvent à la rue.
Disponible sur PC, Xbox 360 et PS3

JULIEN FOUSSEREAU

Magrunner Dark Pulse
Focus Home Interactive

Dans un futur dystopique, un orphelin génie scientifique participe à un concours de télé-réalité organisé par un conglomérat douteux. *Magrunner Dark Pulse* prend pour base un *puzzle-game* à la première personne « à la *Portal* » dans lequel il s'agit de sortir d'une salle en résolvant les énigmes posées. Ces dernières reposent sur le principe de la polarité et de l'aimantation au moyen de notre gant magnétique sur des objets précis pour les faire interagir et débloquer des passages. On notera une difficulté plutôt bien dosée et un bon *level design* qui font passer la pilule d'une direction artistique pas toujours très heureuse. Dans tous les cas, *Magrunner Dark Pulse* vaut bien ses 20 €.
Disponible sur PC

JF

Game & Wario
Nintendo

Pour rendre hommage à ses antiquités à cristaux liquides que furent les « Game & Watch », Nintendo les a remises au goût du jour à la mode Wario avec une panoplie de 16 micros jeux stupides (avec une patte japonaise très exubérante). Compartimenter les mini-jeux plutôt que de les entremêler à un rythme de fou furieux, comme avait pu le faire le cultissime *Wario Ware* sur Game Boy Advance, se révèle être un choix plutôt hasardeux dans la mesure où l'on perd trop souvent ce parfum enivrant d'immédiateté et de bêtise communicative. On retiendra des petites perles comme *Fruit*, jeu d'observation retors, et *Lands*, jeu de lancer poilant et injuste comme on les aime.
Exclusivement sur Wii U

JF

zoom dvd

Piranhas

© Carlotta

Surfant sur la vague colossale lancée par *Les Dents de la mer* en 1975, l'habile producteur Roger Corman lança le chantier *Piranhas* trois ans plus tard. Ce qui n'aurait pu être qu'un simple décalque opportuniste prit heureusement une tournure plus méchante et politique grâce à l'impulsion de Joe Dante. Parce que, derrière l'abracadabrante histoire de piranhas génétiquement modifiés, le jeune cinéaste affinait son penchant pour le jeu de massacre de l'American way of life. Cette réédition haute définition par Carlotta s'avère être une bonne pioche grâce à un bon entretien avec Dante, compensant un master un peu fatigué.

Un Blu-ray Carlotta

JULIEN FOUSSEREAU

Souvenirs goutte à goutte

ZOO

À 27 ans, Taeko végète dans son job qui l'ennuie et vit seule à Tokyo. Elle part en vacances à la campagne dans la famille de son beau-frère afin de participer à la récolte des fleurs de carthame. Parallèlement, elle se laisse envahir par les souvenirs de son enfance. Ghibli méconnu en Occident, *Souvenirs goutte à goutte* n'en demeure pas moins une magnifique œuvre irradiée par la subtilité et la délicatesse. Cette ode apaisée à la vie rurale japonaise signée Isao Takahata méritait d'être redécouverte au plus vite. Avec la sortie de ce Blu-ray, aucune excuse ne sera acceptée.

Un Blu-ray Walt Disney Home Entertainment

JF

L'Étrangleur de Boston

De la tristement célèbre affaire Albert Desalvo, accusé d'avoir assassiné 13 Bostoniennes entre 1962 et 1964, Richard Fleischer tira *L'Étrangleur de Boston*, magistral film d'une reconstitution semi-documentaire. Se refusant à verser dans la sensationnalisme, Fleischer utilise à bon escient la technique du *split screen* afin de dépeindre comme rarement les conséquences qu'engendre pareil fait divers tant dans la psychose urbaine que dans la couverture médiatique. *L'Étrangleur de Boston* vaut également le détour pour la prestation à contre-emploi de Tony Curtis. Côté bonus, on recommandera le commentaire de William Friedkin sur le film.

Un Blu-ray Carlotta

JF

Micmacs à Yopougon

Aya et les membres éminents de son quartier de Yopougon débarquent dans les cinémas le 17 juillet prochain. Marguerite Abouet et Clément Oubrerie se sont eux-mêmes chargés de la réalisation. Pour un résultat fidèle. Un peu trop même jugeront les spectateurs les plus familiers.

© 2012 – Autochenille Production – TF1 Droits Audiovisuels

Aya de Yopougon a fait du chemin depuis la consécration angoumoisine du meilleur premier album en 2006. Et le succès des cinq autres romans graphiques franco-ivoiriens créés par Marguerite Abouet et Clément Oubrerie a sûrement contribué à rendre le passage vers le grand écran possible. Via Autochenille production, société de production spécialisée dans l'adaptation cinématographique de bandes dessinées (déjà à l'œuvre pour *Le Chat du rabbin*), la réalisation du film *Aya de Yopougon* par le duo Abouet / Oubrerie traduit bien son degré d'implication. La trame varie peu ou prou : Aya, belle jeune fille de 19 ans à la peau d'ébène, rêve de faire de grandes études pour devenir médecin. Soit l'exact contraire d'Adjoua et Bintou, ses deux meilleures amies, qui ne pensent qu'à aller danser en douce et conter fleurette dans les maquis afin de rafler la fameuse « Classe C » : Coiffure, Couture, Chasse au mari. Un jour, Adjoua se fait « enceinter » par mégarde et tout se complique.

À LA LETTRE, DÊH !

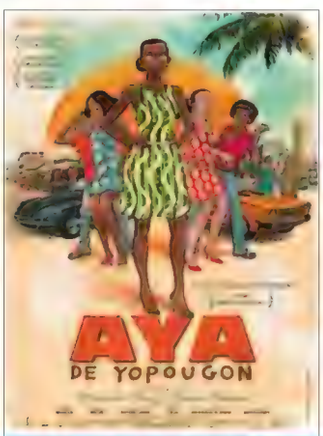
Les lecteurs assidus des (més)aventures d'Aya et de ses plus ou moins proches seront ici en terrain connu. En effet, *Aya de Yopougon* marche avec précaution dans les pas des deux premiers volets du long feuilleton paru chez Gallimard Jeunesse. À l'exception d'un affinage dans le *character design*, seyant davantage à la narration du défilement, et les insertions d'authentiques réclames publicitaires ivoiriennes de l'époque hilarantes par le kitsch qu'elles dégagent, *Aya de Yopougon* transpose énormément des cadrages et des dialogues « couleur locale ». En convertisseurs de leur propre création, Marguerite Abouet et Clément Oubrerie manquent un peu trop souvent d'audace formelle. Dans le même ordre, l'animation un brin saccadée, trahissant un financement serré, aurait mérité davantage de fluidité pour amplifier le comique visuel et la sensualité naturelle des femmes de Yopougon.

BEAUTÉ AURALE

Pourtant, voir *Aya de Yopougon* au cinéma vaut le détour et ce, pour au moins deux raisons. La première tient dans la musicalité de ses échanges verbaux. Les puristes auront beau déplorer que les têtes d'affiche du casting vocal ne soient pas ivoiriennes[1], le contrat est largement rempli. Lire les phylactères remplis d'argots du cru, de proverbes savoureux et de tournures idiomatiques locales est une chose. Les entendre est un ravissement pour les oreilles et contribue à dégager un parfum d'authenticité, au même titre que le décorum. La seconde de ses qualités réside dans la reconduction de l'ironie légère sur la société ivoirienne qui traversait déjà les albums. *Aya de Yopougon* dissimule derrière ses rebondissements dignes d'une télénovela brésilienne un regard lucide et jamais misérabiliste sur le poids de la misogynie et du patriarcat de la Côte d'Ivoire post-coloniale d'Houphouët-Boigny. Rien que pour avoir préservé cet aspect essentiel, le ticket pour Yopougon s'impose.

JULIEN FOUSSEREAU

[1] Aïssa Maïga et Jacky Ido sont nés respectivement au Sénégal et au Burkina-Faso, tandis que Eriq Ebouaney est d'origine camerounaise.



AYA DE YOPOUGON

de Marguerite Abouet et Clément Oubrerie, avec les voix de Aïssa Maïga, Tella Kpomahou..., durée : 1h27
Sortie le 17 juillet 2013

TERREURS DE JEUNESSE

Avec la trilogie *Toy Story*, Pixar démontrait que la revisite de ses univers ne l'effrayait pas, pour peu qu'elle les enrichisse. Avec *Monstres Academy*, le studio donne aujourd'hui dans la préquelle et signe un magnifique éloge de la complémentarité entre l'inné et l'acquis.

© 2013 Disney-Pixar. All Rights Reserved.

Douze ans déjà que Pixar est passé à la vitesse supérieure avec *Monstres et Cie*. Pourquoi lui plutôt qu'un autre ? Peut-être parce que le film de Pete Docter, en plus de ses bouleversements technologiques tels que la maîtrise du rendu infographique des textures pileuses et dermiques, fut celui où le génie du studio en tant que créateur de mondes crédibles et riches s'est vraiment imposé à la face du monde. *Monstres et Cie* imaginait l'envers du décor des phobies nocturnes enfantines, où le monstre planqué sous le lit était un employé d'une compagnie chargée d'effrayer l'enfant pour recueillir son cri, matière première énergétique nécessaire au bon fonctionnement de son univers parallèle. Déjà travaillé par la thématique du temps qui passe avec ce monde en crise face à des gamins toujours plus blasés, *Monstres et Cie* chahutait la culture d'entreprise par le prisme du binôme Jacques Sullivent dit Sulli, terreur d'élite, et Bob Razowski, son coach-assistant… les meilleurs amis du monde.

MAUVAISE ORIENTATION

Cela étant, les monstres, comme les humains, ont été jeunes avec leurs rêves et leurs aspirations. Retour en arrière. Bob rêve depuis sa plus tendre enfance d'appartenir au cercle fermé des terreurs d'élite et a organisé toute son existence dans le but de le devenir. Au sortir de l'adolescence, Bob est admis à la prestigieuse « Monstres Academy ». Seulement, toute la connaissance doctrinale qu'il a accumulée au fil des années se heurte à un problème majeur : globe oculaire court sur pattes, il n'effraierait pas une amibe. Et puis, il a décidément du mal avec un camarade d'amphi aussi arrogant que jean-foutre, fils d'une terreur légendaire… un certain Jacques Sullivent.

© 2013 Disney-Pixar. All Rights Reserved.

LA CONNAISSANCE DE SOI

Les amoureux du premier film s'amuseront à repérer les jeux de miroir inversé dans *Monstres Academy* (Bob est cette fois-ci au centre du récit, l'ère de la « terreur énergétique » vit son âge d'or, etc.). Le contexte universitaire made in USA est une bonne occasion d'égratigner ses codes reposant sur la compétition exacerbée entre fraternités et autres clans, favorisant *in fine* le rejet et l'intolérance des hors-normes. *Monstres Academy* ne tombe pas dans l'opportunisme de la franchise à exploiter. Il narre l'histoire belle et drôle du développement personnel de deux caractères incomplets, celui de Bob le théoricien de l'épouvante et de Sulli le jeune aspirant inachevé au potentiel prometteur quoiqu'inhibé par le poids de sa filiation. À travers l'apparition progressive de l'affection mutuelle et inévitable, *Monstres Academy* montre avec finesse que nos rêves sont parfois en contradiction avec notre nature profonde. Le tout n'est pas de faire une croix dessus, mais de les adapter. En filigrane, on peut même y déceler une métaphore sur la complémentarité entre metteur en scène et acteur, sur la coopération nécessaire entre l'imagination créatrice et l'instinct de l'interprète pour la faire exister. Presque un cri d'alarme en soi sur l'état actuel du grand spectacle hollywoodien.

JULIEN FOUSSEREAU

MONSTRES ACADEMY

de Dan Scanlon, avec les voix VO de Billy Crystal, John Goodman, Helen Mirren..., durée : 1h50
Sortie le 10 juillet 2013

zoom ciné

World War Z
de Marc Foster

© Paramount Pictures France

Grossièrement résumée, l'histoire de *World War Z* tient en ces quelques mots : « Brad Pitt contre les zombies ». Comme d'habitude, il est question d'un virus planétaire menaçant l'humanité dans son ensemble. La différence tient dans son traitement plutôt grand public (ni sang, ni tripaille, relégués souvent en hors-champ) et le côté chasse au patient zéro dans le monde entier afin de comprendre le mal et, *in fine*, l'éradiquer. Quelques tableaux de panique générale surnagent. Toutefois, le sentiment majeur qui se dégage est celui du manque d'implication, entraînant *World War Z* dans la catégorie « vite vu, vite oublié ».
Sortie le 3 juillet

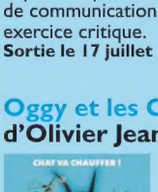
JULIEN FOUSSEREAU

Pacific Rim
de Guillermo del Toro

À l'heure de boucler, *Pacific Rim*, le film de robots-mecha contre des similis Godzilla interdimensionnels, n'a toujours pas été montré à la presse dans son intégralité. Une dizaine de minutes chargée en pyrotechnie et destructions massives lui a été jetée en pâture. L'objectif est d'impressionner. Il est atteint. Cela est pourtant insuffisant pour juger de la valeur réelle d'un film au sein duquel la dramaturgie et la caractérisation sont aussi essentielles (si ce n'est plus). Nous aimons généralement le cinéma de Guillermo Del Toro, nous déplorons pour autant cette méthode de communication annihilant tout exercice critique.
Sortie le 17 juillet

JF

Oggy et les Cafards
d'Olivier Jean-Marie



Après avoir fait les beaux jours des émissions jeunesse, *Oggy et les Cafards* voit grand, voit cinéma. Ce fils spirituel des cartoons délirants de Tex Avery et Chuck Jones ne change pas sa formule gagnante : borborygmes (un atout à l'exportation) et violence frénétique et hyperbolique du *slapstick*. Olivier Jean-Marie réussit le passage au long-métrage grâce à un fil rouge historique bien senti, un genre d'odyssée de la bêtise régressive particulièrement efficace (à l'exception du segment Sherlock Holmes). Sur ce point, *Oggy et les Cafards* est le film idéal pour initier les plus jeunes à la science du gag brutal et méchant.
Sortie le 7 août

JF

L'HOMME DESCEND DU DESSIN

Chaque découverte nouvelle d'une grotte ornée ou d'un site avec des outils de peinture balaie les théories précédentes sur la Préhistoire, la naissance de l'humain, l'histoire de l'art, donc du dessin (peint, gravé, tracé ou soufflé), par lequel l'art commence. Sans doute en Afrique du Sud qui tient la corde avec – 75 000 ans.

DR

Pourquoi, dans un laps de temps réduit, les homo sapiens se mettent à peindre et graver, *partout dans le monde*, des images semblables, au fond de grottes où ils ne vivent pas, nul ne le sait. Ce savoir-faire graphique se transmet comme traînée de poudre (45 millions de graphèmes répertoriés !), avec ses codes, ses techniques, son trait qui nous paraît si naturel que nous l'utilisons encore. Cette « naissance de l'art » est aussi la naissance de l'Humanité, les deux sont indissociables. C'est la théorie (*Préhistoire de la beauté*) de Jean-Paul Jouary, philosophe à contre-pied de la plupart des préhistoriens qui professent que l'art est né parce que l'homme préexistait.

Pourquoi, comment, quel sens à ces dessins, où mouvement et narration sont déjà là, les préhistoriens s'écharpent sur le sujet. Le dessin a laissé des traces, pas la musique ni la danse qui, sans doute, accompagnaient leur réalisation à la lueur de torches sommaires, dans de profondes grottes ou sous abris. Les interprétations s'annulent les unes les autres, souvent bâties à la lueur de nos conceptions présentes de l'art. Jouary met son grain de sel non sans insolence. Il fallait un philosophe pour remettre en question ces vues un peu courtes.

FANTASTIQUE ET ÉROTISME SUCCÈDENT À L'ANIMALITÉ

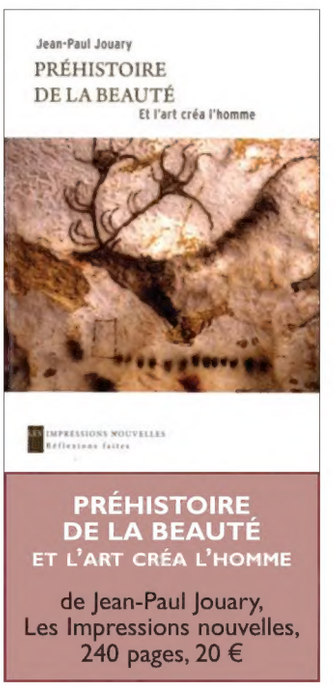
Peindre sur les parois fut un désir impérieux, compliqué, clandestin (car jamais sur un lieu où ils vivaient). Motivation obscure, mais conséquence évidente : l'art, le dessin, a sorti l'homme de l'animalité. Dès le départ aussi, le fantastique est là (êtres mi-humains, mi-animaliers), ainsi que l'érotisme, sans lien obligatoire avec le réel autour (animaux marins loin de la mer), avec des matériaux parfois récoltés à des kilomètres.

On s'interrogera sur la signification des mains aux doigts amputés (en réalité repliés), trouvables partout sur la planète, sur les dessins les plus abstraits côtoyant les plus figuratifs, sur les idéogrammes mystérieux, sur l'absence de végétaux, sur les dessins montrant le mouvement comme un dessin animé, sur les brèves histoires en un seul dessin et surtout sur les ressemblances graphiques d'un continent à l'autre (que Jouary appelle l'*« unité originelle de l'art »*. On sera interpellé par les figures féminines limitée aux parties sexuelles et reproductives (pas de visage), sauf au Sahara (cf. *Zoo* n° 36) qui ont laissé croire à un art purement masculin (cf. *Zoo* n° 37).

Livre majeur, heureusement publié entre deux ouvrages sur la BD, illustré (pas assez), il ouvre tant de portes aux dessinateurs d'aujourd'hui (et aux lecteurs curieux) que nous leur suggérons de se jeter dessus sans attendre.

YVES FRÉMION

⇨ Frémion est l'un des plus fidèles hussards de *Fluide Glacial*. C'est aussi un historien de la BD, un romancier et un scénariste (parmi d'autres activités).



PRÉHISTOIRE DE LA BEAUTÉ
ET L'ART CRÉA L'HOMME

de Jean-Paul Jouary,
Les Impressions nouvelles,
240 pages, 20 €

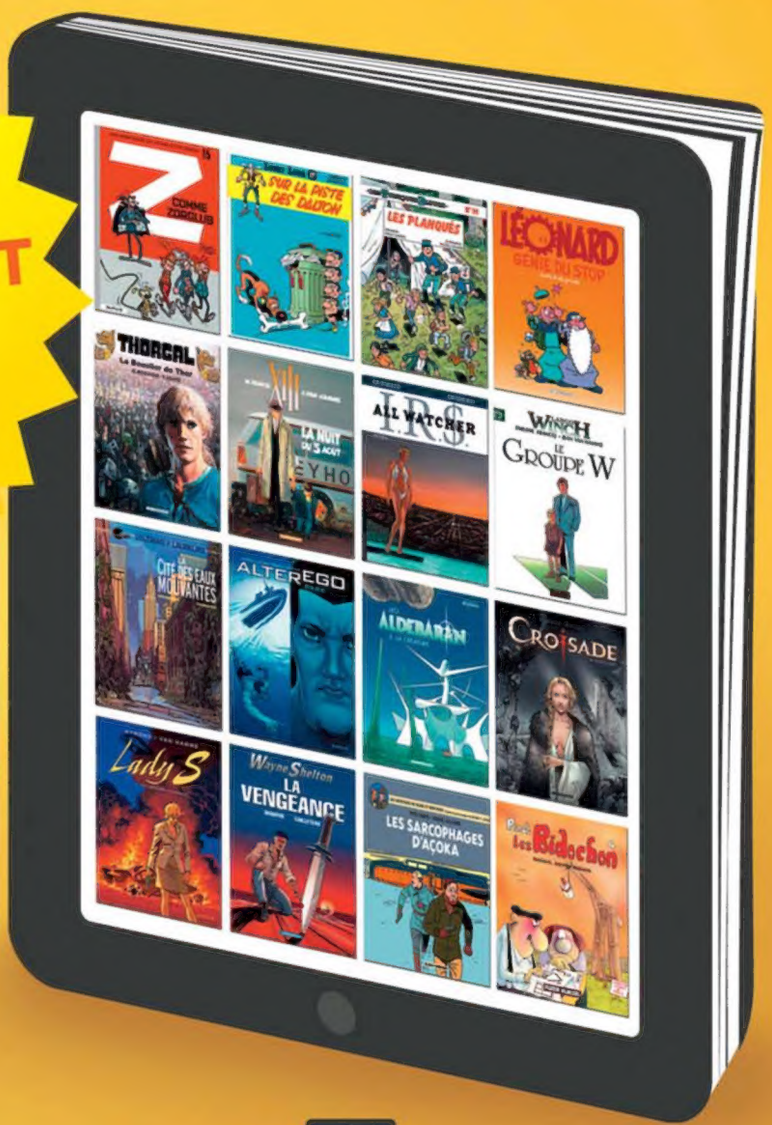
CET ÉTÉ, PARTEZ EN VACANCES AVEC DES MILLIERS DE BD

ABONNEZ-VOUS À L'OFFRE ABO BD DE BD comics by izneo

OFFRE SPÉCIALE ZOO

1ER MOIS D'ABONNEMENT OFFERT

Avec le code ZOONUM
à renseigner sur bdcomics.izneo.com
valable jusqu'au
31/08/2013



Des **MILLIERS D'ALBUMS DISPONIBLES** dans l'abonnement

Des **NOUVEAUTÉS TOUS LES MOIS**

SANS ENGAGEMENT,
vous vous désabonnez d'un clic

Choisissez jusqu'à
15 ALBUMS PAR MOIS

Pour seulement **9,90 €**

Inscrivez-vous sur **BD comics** pour lire toutes vos BD partout. Disponible sur

Disponible sur App Store | ANDROID APP ON Google play | Windows Phone

BD comics by izneo | TOUTE LA **BD NUMÉRIQUE**

CHRIS HEMSWORTH
NATALIE PORTMAN
TOM HIDDLESTON
ET ANTHONY HOPKINS EST ODIN
MARVEL
THOR
LE MONDE DES TÉNÈBRES
LE 30 OCTOBRE
AU CINÉMA
Rejoignez-nous sur /MarvelFR